TECHNOIDS

Das freie BeOS Magazin

Ausgabe 3 - Oktober 2003 www.technoids.tk

R5 Pro Edition | R5 PE | Zeta | OpenBeOS | B.E. OS | Cosmoe

BeOS' Next Generation

Erster Vorbericht zu ZETA

Lage der Nation

Statusberichte zu OpenOffice und nVidia

[Be]richte
AMIGA wird 18
Spiele für BeOS

WorkShops
AMIGA Emulator UAE einsetzen
Uhr über Timeserver stellen

Die zweite Ausgabe der Technoids war für uns ein voller Erfolg. Fast 3000 Downloads (rechnet man alle Sprachen zusammen) sprechen für sich.
Wir danken allen Lesern und allen Mithelfern, die diesen Erfolg möglich gemacht haben.
Ich darf hier auch einige Neuerungen verkünden. Leider mussten wir uns von Florian Thaler als festes Mitglied im Technoids- Team verabschieden. Doch es gibt auch gute Nachrichten: Technoids ist jetzt offizieller Partner der deutschen BeOS Usergroup DeBUG. Ab sofort bietet auch die deutsche Ausgabe das englische Layout von Joao Carvallho.

Damit sind die guten Nachrichten noch nicht zu Ende. Am Samstag, den 27.09.2003, gab yellowTAB offiziell bekannt, dass man Zeta ab sofort bestellen kann. Das lange Warten auf den offiziellen Nachfolger von BeOS R5 hat somit endlich ein Ende. Momentan ist zwar nur der Release Candidate RC1 erhältlich (Deluxe Edition), aber die finale Version steht für Dezember ins Haus und Käufer der RC1 erhalten das fertige Zeta gegen eine geringe Umkostenpauschale. Passend dazu bietet yT auch 2 PC Modelle und ein Notebook mit vorinstalliertem Zeta an. Man will also ganz deutlich nicht auf Dritthersteller angewiesen sein, um nicht wie Be Inc. am Ende daran zu scheitern, das es keine Computer mit vorinstalliertem BeOS gibt.

Im gleichen Atemzug ist yellowTAB seitdem auf Welttournee um Überall kräftig für Zeta zu werben. Auch die Systems 2003 in München steht auf dem Terminplan.

In diesem Sinne wünschen wir, die BeOS User, das Technoids Team und die Mitglieder der DeBUG Zeta alles gute und viel Erfolg !

Viel Spaß mit der 3. Technoids,

Matthias und Lelldorin

"Am Samstag, den 27.09.2003, gab yellowTAB offiziell bekannt, das man ZETA ab sofort bestellen kann. Das lange Warten ... hat somit endlich ein Ende."

Inhaltsverzeichnis

Infos & Thoughts

i4 **OpenOffice für BeOS**
Kurzer Statusbericht zum BeOS Port

i6 **Quo Vadis nVidia ?**
Interview mit "Rudolf" zum Thema nVidia Grafiktreiber

i16 **Computer und Liebe**
Oder was Computer mit Emotionen am Hut haben

Test & Report

t1 **BeOS macht Spaß!**
Jede Menge Spiele für BeOS auf einen Blick

t10 **BeOS macht Musik!**
Audiosoftware für das "Multimediasystem"

t12 **Zeta zum ersten**
Erster Vorbericht zum neuen BeOS

t16 **Endlich 18 ...**
Der erste "Multimediacomputer" wird 18

Workshop

w1 **AMIGA aber Richtig!**
Mit BeUAE AMIGA Spiele und Programme benutzen. Christian zeigt wie's geht.

w6 **Wer hat an der Uhr gedreht?**
Uhrzeit über Timeserver genau einstellen

Community Lounge

c1 **Willkommen Community**
Einleitung zur neuen Community Lounge

c2 **BeOS Spiele braucht Eure Hilfe**
Wofür und Warum?

c3 **Being BeGeistert**
Vorfreuden auf das nächste BeGeistert treffen

c5 **Nächste Ausgabe / Impressum**

TECHNOIDS
Das BeOS Fan- Magazin

Ausgabe 3, Oktober 2003

Was sollen wir verbessern?
Welche Themen interessieren Euch?
Welche nicht?
Was möchtet Ihr in der Technoids unbbedingt haben?
Schreibt uns Eure Meinung!

Chefredakteur
Matthias Breiter

Redakteur
Christian "Lelldorin" Albrecht

Layout:
Joao Carvallho

Vorschläge bitte in unser Forum
www.technoids.tk

oder per email
technoids@morgentau.org

Ihr könnt uns helfen, diese Zeitschrift noch besser zu machen.

Schreibt uns Tricks und Kniffe, wie man mit BeOS noch einfacher und effizienter arbeiten kann.

Nennt uns Eure Lieblingsprogramme und Tools, die jeder kennen sollte.

Schickt uns EURE Programme und wir testen sie und schreiben einen ausführlichen Test.

Wir zählen auf Euer Feedback und hoffen, das Euch unsere Zeitschrift gefällt.

Euer Technoids - Team :)

www.technoids.tk
Das BeOS Fan- Magazin

OpenOffice.org Source Project

Simon Gauvin ist der Gründer und Betreuer von beunited.org. Sein Ziel ist es ein Portal für OpenSource Entwicklungen zu schaffen. Bislang wurde noch nichts erreicht. Vor einigen Tagen erreicht uns dann die Nachricht, das man nun Java teilweise unter BeOS am laufen hat. Wir hoffen, das diese vielversprechende Entiwcklung so weiter läuft.

technoids Hallo Simon, wir wollten mal auf die schnelle wieder Nachfragen:
Ist der OpenOffice (OO) Port noch "aktiv"?

simon Ja selbstverständlich. Es wird jeden Tag daran gearbeitet.

technoids Hast Du zusätzliche Programmierer gefunden?

simon Bislang wurden noch keine neuen Programmierer ins Team integriert. Das kommt nicht überraschend, wenn man bedenkt, wie wenige Programmierer es in der Community gibt. Die meisten von Ihnen arbeiten zur Zeit an irgendeinem der Opensource BeOS (OSBOS) Projekte, um BeOS selbst zu reimplementieren. Wenn mal ein oder zwei OSBOS Versionen laufen, dann wird es hier einen Wechsel in Richtung Anwendungssoftware geben. Das ist auch der Focus von BeUnited- ein Portal für OSBOS- Anwendungen zu schaffen, ähnlich wie Source Forge.

technoids Kannst Du uns sagen, wie weit die OO Portierung fortgeschritten ist?

simon Wir sammeln immer noch Informationen über das Quelltext- Design und arbeiten am ersten Build. Viele Funktionen gehen "Kaputt" wenn man sie auf eine andere Plattform bringt. Wir suchen jetzt nach diesen "kaputten" Funktionen.

technoids Hast Du irgendeine Idee, wann OO erscheinen könnte?

simon Vergesst nicht, das OpenOffice RIESIG ist. Es ist größer als OpenBeOS und kommt dem aktuellen JAVA (an dem wir ja auch arbeiten) schon sehr nahe. Ich hab wirklich keine Idee, wann es veröffentlicht werden kann. Da gibt es viele Faktoren, die dies beeinflussen: Anzahl der Programmierer, wie viel Arbeit ein Programmier aufbringt, die Fehler auf die man trifft, Lösungen für diese Fehler, Work-Arounds usw... All diese Faktoren können wir nicht vorhersagen, weil wir nie wissen, wann was eintritt oder wann etwas erledigt wird. Ich kann Dir mit Sicherheit sagen, dass wir dieses Jahr kein OO auf BeOS sehen werden.

technoids Basiert der aktuelle Port auf OpenOffice 1.0.1 oder 1.1?

simon Er basiert auf 1.1

technoids Danke fürs Gespräch.

simon Bitte, gern geschehen.

simon Ich möchte noch eine Sache kurz anfügen. Nur weil beunited.org nicht regelmäßig Statusupdates macht, heist das nicht, das wir nicht aktiv sind. Wir haben sehr viel zu tun und sobald es einen "Milestone" gibt, veröffentlichen wir auch Informationen dazu. Meistens

berichten wir über diverse OSBOS Projekte und über andere Entwicklungen, wie etwa JAVA. Aber das ist nicht der eigentliche Sinn von beunited.org. Die Entwicklerseiten sind die eigentlichen Informationsquellen, also solltet Ihr öfters hier reinschauen. Wir laden alle Entwickler herzlich ein, hier mit zu machen. Es kostet nichts und alles was Ihr benötigt, ist ein Projekt (und Ihr solltet natürlich auch daran arbeiten ;)

Das Interview wurde per email von Matthias Breiter geführt. Übersetzung aus dem Englischen von Matthias Breiter.

beunited.org

Are you a skilled developer?
Do you want to help porting software to BeOS?
Do you seek a new challenges?

beuntied.org offers an unique source for developers. Here you find many BeOS dedicated Projects. Get a first quick overview on available tasks and join the team you prefer!

join beunited and support beos software
For more information visit http://www.beunited.org

Quo Vadis nVidia

Interview mit Rudolf Cornelissen

Rudolf hat in den vergangenen Jahren einige Grafiktreiber für BeOS umgeschrieben und verbessert. Bekannt wurde er vor allem durch den bereinigten Matrox Treiber. Nun bietet er auch einen neuen Treiber für nVidia an. Rundimentär werden damit erstmals GeForce 4 und GeForce FX Karten unterstützt, und das ohne VESA und in Farbe. Das Interview ist sehr ausführlich und gerade für ambitionierte Programmierer, oder die, die es werden wollen, sehr interessant.

technoids Rudolf, kannst Du Dich unsern Lesern kurz vorstellen?

rudolf Seit ich 10 bin, beschäftige ich mich mit Elektronik. Ich beschloß Ingenieur für Elektrotechnik zu werden. Bis heute (jetzt bin ich 37) entwerfe und baue ich Schaltungen für mein leben gern. Es handelt sich dabei meistens um Industrie- Karten, also jede menge I/O und A/D Geschichten, die den Computer mit der "realen" Welt verbinden.

Die Platinen haben Microcontroller für die Datenerfassung via DAC/ADC, programmierbare Verstärker, Multiplexer, Taktgeneratoren, Gleichstrom-Schrittmotoren, Ventile und sogar kleine Öfen. Die Firmware der Microcontroller schreibe ich selbst.

Vor ein paar Jahren wollte ich dann auch "offiziell" Softwareentwickler werden, also reduzierte ich meine Anstellung auf einen Teilzeit- Job und ging wieder zur Schule. Damals begann ich mit den BeOS Treibern um PC- Programierung zu lernen und mein Lieblingssystem zu unterstüzen.

Im Sommer hab ich die Schule erfolgreich abgeschlossen. Ach ja, seit Februar diesen Jahres bin ich auch Vater. Meine Frau und ich haben nun eine wunderschöne Tochter. Da ich den Hausmann stelle und meine Frau weiterhin ihrem Beruf nachgeht, kann ich fürs erste mit meinem BeOS Hobby weitermachen. Jedenfalls so lange, wie meine Familie damit glücklich ist :)

technoids Wie und Wann bist Du zu BeOS gekommen?

rudolf Nun ich las in der c't (Rudolf kann deutsch lesen, aber nicht sprechen oder schreiben, Anm. d. Red.) einen Artikel über BeOS R4, also die erste Version, die es auch für den x86 gab. In jenen Tagen hatte ich genug von den Windows-Unzulänglichkeiten wie Benutzung und Installation. Windows hatte ich (und brauche ich noch) für die Herstellung von Messgeräten in meiner Arbeit. Diese Geräte benutzen einen "Ein- Platinen-Industrie-PC" zum messen und regeln - damit andere Maschinen funktionieren.

Nachdem ich den c't- Artikel gelesen hatte, wollte ich BeOS unbedingt live sehen, also haben wir einige R4 Bestellt. Die Installation und Benutzerführung bei dem System waren eine Wohltat im Vergleich zu Windows- was BeOS anbelangt, war ich sehr enthusiastisch. Ich bin dem System von da an treu geblieben. Als R5 erschien, dachten wir sogar darüber nach, es in der Firma einzusetzen- aus bekannten Gründen kam es dann nie soweit.

technoids Wann hast Du Dich entschlossen, die BeOS Community mit Treiberentwicklung zu unterstüzen?

rudolf Vor 2 oder 3 Jahren war ich mit der Leistungsfähigkeit von Windows mal wieder unzufrieden. Diesmal betraf es DVD Wiedergabe auf dem TV- Out der Grafikkarte. Das war der Punkt, an dem ich das unter BeOS realisieren wollte. Da es den VLC schon gab und er alle meine DVDs ordentlich abspielte, begann ich mit der Arbeit an BeTVOut, das den TV-Out-Port an meiner ELSA Erazor III (TNT2) aktivieren sollte.

BeTVOut war mehr oder weniger mein erstes BeOS Programm und für mich der perfekte Einstieg in BeOS. Ich musste garnicht viel von BeOS Programmierung verstehen, nur wie man das VGA Interface hardwaremäßig anspricht. Und Hardware ist ja meine Welt :)

technoids Wie hast Du programmieren gelernt? Wie bist Du zur Treiberprogrammierung gekommen?

rudolf Die Grundlagen hab ich schon 1984 gelernt, als wir auf einem Motorla 6502 Assembler gemacht haben. Vorher hatten wir schonmal BASIC (oder war`s Pascal?) auf einem Apple II, aber das hat mich nicht so interessiert.
Assembler war genau mein Ding - schon aufgrund der Nähe zur Hardware. Unser Lehrer hat uns nicht nur erklärt, wie Assembler funktioniert, sondern auch, wie die Hardware selbst arbeitet. Zu sehen, wie diese beiden Dinge interagieren, hat mein Interesse am Programmieren geweckt. Als wir erstmal den ganzen Befehlssatz durchgearbeitet hatten, sah ich plötzlich, wie alles zusammenarbeitet und voneinander abhängt. Da hat es "Klick" gemacht und seit dem begeistere ich mich für Low- Level- Programmierung.

Ich kaufte mir einen ATARI XL/XE 8-bit Heimcomputer (der auch den 6502 einsetzt) und hab ihn dann mehr oder weniger komplett "seziert". Ich baute ihn um, baute Erweiterungen und schrieb Software für diese Hardware. Dann habe ich noch Software für den XL selbst geschrieben. Das schönste Programm, das ich dafür entwickelte, war eine Layoutsoftware für Platinen, die ich SmartWORX nannte. Wer auf meiner Website stöbert, findet dort noch ein paar Screenshots, ein paar weitere Informationen und auch den Sourcecode.

Wie dem auch sei, nach einer Weile war es mit ATARI vorbei und die Firma starb eigentlich. Das war's dann auch für mich, den ich wollte nicht auf einem System Zeit verschwenden, das schon das Zeitliche gesegnet hatte. Ich dachte, wenn ich mich nochmal so intensiv mit einem Computer beschäftige, dann muß es auf dem PC sein, denn der PC ist der verbreitetste Computer überhaubt.

Als ich BeOS entdeckt habe, dachte ich "Wenn Du jemals für den PC programmmierst, dann unter BeOS". Windows und Linux sind einfach nichts für mich persönlich. Ich brauche einfache Systeme, sonst wird das nichts.
Ich begann für BeOS zu schreiben, als folgende 2 Bedingungen zutrafen: ich brauchte ein geeignetes Maß an Abneigung gegen Windows und ich benötigte genug Freizeit. Beide Dinge traten zur gleichen Zeit ein. Ich kürzte meine Arbeitszeit, um für BeOS was zu programmieren und erzählte allen, diese Schulung machen zu wollen. Ich haben diesen Programmier- Kurs immer als Aufwertung meiner bestehenden Kenntnisse verstanden. Glücklicherweise unterstützte mich meine Frau dabei, sonst wäre ich nicht in der Lage gewesen, einen Halbtags- Job aus meiner Arbeit zu machen.

Wisst Ihr, auf PCs und bei Low- Level-Anwendungen benutzt man heute C/C++, also nutze ich das auch. Man kann auch Low- Level- Zeugs gut und einfach damit machen. Ich sehe es als die neue, große Sache neben Assembler. C ist heute oft besser einsetzbar, da die Betriebssysteme heutzutage doch viel komplexer sind als

damals und, so weit ich weis, auch auf C basieren (BeOS basiert auf C++, Anm. d. Red.). Übrigens, ich hasse die x86 Architektur (bin wohl ein Motorola- Kind). Gut das man sich in C nicht, wie in Assembler, um die CPU- Architektur kümmern muß.

technoids Du hast auch mal über ein "Driver- Development- Tutorial" gesprochen. Kannst Du uns zum Status dieser Anleitung etwas sagen bzw. zum Status der engl. Übersetzung?

rudolf Das Dokument ist fertig, also in der holländischen Fassung. Es war die Abschlußarbeit für meinen Bachelor im Programmieren (so was ähnliches wie ein Ingenieur FH, Anm. d. Red.). Ich wollte es auch schreiben, weil ich denke, dass das Wissen, das ich mir über Programmierung und Treiberentwicklung gerade im Bezug auf BeOS angeeignet habe, allen zugänglich sein sollte. Und natürlich soll es helfen, das BeOS noch 'ne Weile' überleben kann :)

Chris Simmons (www.beosjournal.org) hat mit der Übersetzung ins Englische angefangen. Unglücklicherweise gab es Ärger, da die Übersetzung bei solch technischen Dingen sehr präzise erfolgen muß. Ich hab alles erdenkliche über Grafikkarten- und BeOS- Programmierung zusammengetragen und nun muß die Übersetzung sicherstellen, das die Informationen auch erhalten bleiben.

Damit die Übersetzung Erfolg hat, sollte die Person ein hohes technisches Verständnis haben und sowohl Holländisch als auch Englisch gut beherrschen. Chris und ein Freund von ihm geben ihr bestes, aber die Übersetzung ist einfach fehlerhaft und kommt nur schleppend voran.

So wie es ausschaut, muss ich die Übersetzung wohl selber machen. Chris hat sich bereit erklärt, das fertige Dokument in HTML aufzubereiten. Wir denken dies ist ein gutes Format um es weiter zu geben. Es wird natürlich einiges an Zeit vergehen, da ich ja nebenbei noch an 3 BeOS- Grafiktreibern arbeite. Und um ganz ehrlich zu sein, habe ich eigentlich nicht so recht Bock, nochmal das ganze 2 mal zu überarbeiten (1 mal Flämisch, 1 mal Englisch).

Ich darf daran erinnern, dass auch die Originalversion Fehler beinhalten könnte, da ich auch nicht alles 100 prozentig weis. Ich lern aber jeden Tag dazu und habe alle beschriebenen Methoden nochmal geprüft und getestet. Ich versuche einfach, das Dokument so genau und gut wie möglich zu machen.

technoids Viele BeOS Anwender möchten gerne Programmieren lernen, besonders in C++. Hast Du einen guten Tipp parat oder kennst Du empfehlenswerte Dokumentationen?

rudolf C++ würd ich auch gern lernen ;-). Bislang benutze ich einfaches C, weil es der Treiberprogrammierung wohl am nächsten kommt. Ich hab in der Vergangenheit auch ein wenig am Video LAN Client VLC gearbeitet, das war schon interessant anzuschauen, weil es viele Klassen und Objekte verwendet (C++). Ich persönlich lerne am meisten, wenn ich mir Quelltexte anderer Programmierer anschaue und dann einfach viel rumprobiere. "Learning by Doing" sozusagen. Andernfalls empfehle ich ein gutes C/C++ Anfängerbuch und das "Programming the BeOS" Buch von O' Reilly, das leider vergriffen ist und hoffentlich bald Open Source wird.

UPDATE: Schon passiert! Unter www.oreilly.com kann man es kostenlos downloaden.

Und werft mal einen Blick auf die vielen Beispiele, die Be Inc. beigelegt hat. Sucht Euch nen Thema bei dem Ihr einsteigen wollt und darauf könnt Ihr dann aufbauen. Das ist so meine Vorgehensweise.

Für mich war dieser Einstigespunkt BeTVOut, ein kleines Commandline- Tool und ein kleiner Treiber, der die Grafikkarte direkt anspricht. Der echte Treiber wird dabei umgangen (der weis garnicht, das ihm ein weiterer Treiber dazwischenfunkt). Später erweiterte ich meinen Erfahrungshorizont, als ich Mark Watsons MGA400 Treiber erweiterte und verbesserte. Nach gut einem Jahr arbeit an diesem Treiber kann ich Dir sagen, dass ich fast jedes bit in diesem Quelltext gesehen habe. Das machte es mir bei meinem nächsten Schritt natürlich leichter: die Programmierung eigener Grafiktreiber.

technoids Was für Tools benutzt Du zum Entwickeln (IDE, Compiler, Editor ...) ?

rudolf Nun, ich bin so ein "Barebone"-Typ. Gib mir 'ne einfache BeOS Install und die Developer Tools und schon kann's losgehen :)

Im Ernst, ich benutze so wenig Tools wie möglich, weil ich es so vermeide, mit Fehlern in diesen Tools konfrontiert zu werden, die ich dann noch interpretieren muß. Die Tools sind ja auch nur Programme und so können sie selbst auch Fehler beinhalten. Wenn Du mit so einem Fehler konfrontiert bist, denkst Du, das Du was falsch machst - stattdessen ist eigentlich garnichts falsch, ausser dem Tool.

Meine Vorgehensweise ist, die Dinge zu sortieren. Wenn ich etwas mache, das nicht funktioniert, suche ich die Teile raus, die funktionieren. Am Ende bleibt dann der Teil über, der fehlerhaft ist. Es mag nicht der schnellste Weg sein, aber wenn Du es so machst, dann bekommst Du eine wunderbar fehlerfreie und stabile Software. Wenn etwas von Anfang an funktioniert, mache ich natürlich noch ein paar Tests und baue Fehler ein und kontrolliere dann, ob die Fehler machen was sie sollen.

OK, abgesehen von dieser Vorgehensweise, sind das die Tools die ich benutze:
- BeIDE
- VESA 2 Support in BeOS (!)
- Windows 98, erste Ausgabe
- Etliche Neustarts um jede Änderung im Code zu prüfen (doppelte Kontrolle / Fehlersuche)
- Ausgaben des Treibers in Log- Files speichern. Das nehme ich zum Testen und Lernen. Ich benutze keinen echten Debugger oder sowas.

Ich kann mir gut vorstellen, dass VESA 2 und Windows 98 in diesem Zusammenhang ein paar Erklärungen bedürfen.

VESA:
Wie schon in meinem Grafiktreiber-Howto beschrieben, ist VESA eine wichtige Komponente, um Deinen Grafiktreiber zu erstellen. Das erspart Dir eine Testumgebung und eine zweite Grafikkarte in Deinem Rechner: BeOS ist die einzige Testumgebung die Du benötigst.
Du enwtickelst den Treiber einfach während er auf BeOS schon läuft. Am Anfang funktioniert das nur mit Hilfe von VESA - Du stellst BeOS so ein, das es mit VESA bootet. Die VESA- Befehle, die BeOS dem BIOS deiner Karte schickt, erlauben, sie unter BeOS einzusetzen.
Wenn BeOS seinen Startvorgang dann fortsetzt, wird es Deinen (teilweise funktionsfähigen) Treiber ebenfalls laden. Dein Treiber überschreibt einfach ein paar Funktionen des VESA- BIOS. Je weiter dein Treiber fortschreitet, desto mehr Teile überschreibt er. Wenn Du fertig bist, schaltest Du VESA einfach ab und schon läuft Dein Treiber ganz allein.
Ich muß sagen, ich liebe diesen Trick. Ich Denke das ist das beste "Tool" das Du kriegen kannst!

WINDOWS:
Wenn dein Rechner beide Systeme starten kann, dann kannst Du Windows Deine Karte programmieren lassen.

Ich geb mal ein einfaches Beispiel. Es ist schon sehr technisch gehalten und so in etwa das, was man in meinem Grafiktreiber - Howto findet.

Sagen wir mal, Du benötigst ein technisches Detail, z.B. die minimale Auflösung, die das Overlay deiner Grafikkarte darstellen kann. Probiers mal damit:
- richte Deinen BeOS- Treiber so ein, das das Overlay funktioniert, ausser den Skalierungsparametern
- starte dann in Dein Windows. Starte den Mediaplayer mit einem beliebigen Film, den Du auch in BeOS anschauen kannst (also am besten ein MPEG1). Skalier die Auflösung auf einen Wert runter, von dem Du glaubst, das Ihn deine Grafikkarte nicht darstellen kann. Z.B. weil Du im grottenschlechten Quellcode eines Linux-Treibers einen Wert gesehen hast, der zu hoch erscheint. Die Chancen stehen gut, das Windows den Film nach einer Weile verzögert oder aussetzt, weil Deine Hardware es nicht darstellen kann.
- OK, nun lass die Ausgabegröße auf dem Wert stehen (der ja eigentlich nicht funktioniert aber unter Windows trotzdem wiedergegeben wird). Beende den Mediaplayer und starte ohne Umschweife ins BeOS.
- Dort öffnest Du den Be Mediaplayer mit dem gleichen (jetzt runterskalierten) Film. Beobachte einfach, was dargestellt wird. Mögliche Antwort: geht nicht! Haha, die Register, die Windows gesetzt hat, haben jetzt unter BeOS immer noch die gleichen Werte gespeichert, weil Dein BeOS Treiber ja die Overlay-Skalierungsparameter nicht setzt.
- Wenn Du ein paar mal zwischen Windows und BeOS wechselst und den Film mit einer jeweils anderen Skalierung benutzt, lernst Du, wie Windows welche Register setzt und wo die Grenzen deiner Grafikkarte beim Overlay liegen. Ich habe auf diesem Weg erfahren, dass Windows hier noch eine Zusatzfunktion hat, über die BeOS nicht verfügt. Windows erlaubt Programmen die Overly- Bitmaps vorzuskalieren. Diese Anwendungen informieren Windows welche Auflösung sie benutzen wollen. Daraus ermittelt der Windows- Treiber dann, welche Skalierung er mindestens einstellen muß, damit das Overlay noch funktioniert.

Dass geht z.B. so, das Deine Hardware einen Faktor von 0.5 verarbeiten kann, aber das Programm 0.33 vorgibt. Also lässt Du deine Anwendung zunächst jedes zweite Pixel wegrechnen (* 0.5). Der Treiber bekommt dann diese Info und stellt die Overlay- Skalierung auf 0.66. Das ergibt also 0.5 (vom Programm) * 0,66 (vom Treiber) = 0.33 - Problem gelöst.

technoids Puuuh, ok, kommen wir zum Geforce Treiber. Der neue Treiber erlaubt den Einsatz von Geforce 4 und sogar FX Karten. Im Moment gibt es da hier und da noch Einschränkungen und Fehler, aber im Großen und Ganzen funktioniert der Treiber schon. Kannst Du uns sagen, wie lange es in etwa noch dauert, bis er eine "finale" Version erreicht?

rudolf Nun, das ist schwer zu sagen. Ich seh normalerweise nur, wie sich die Dinge entwickeln, wenn ich weiter fortschreite. Im Moment versuche ich die Beschleuniger anzusprechen. Solange wie Du auf dem Schirm keine wesentlichen Veränderungen sehen kannst, weist Du nichtmal ob Du überhaubt die richtigen Register auf der Karte "triffst".

Ich nenne dieses Stadium "erarbeiten einer Referenz". Solange wie Du das nicht hinbekommst, weist Du nichtmal ob Du überhaubt Erfolg haben wirst. Wenn Du dann mal irgendeine Rückmeldung von dem Beschleuniger auf Deiner Karte bekommst, hast Du Deinen ersten Anhaltspunkt und Du weist, das Du auf dem richtigen Weg bist. Jetzt kannst Du dein Programm verbessern um die Funktionen immer weiter so hinzubekommen, wie Du sie haben willst.

Dann werden die Aussichten auf einen Erfolg auch immer größer.

Da ich noch keinen Anhaltspunkt (keine Referenz) zu den Beschleunigern habe, kann ich Euch auch nicht sagen, wie lange das noch dauert bis es funktioniert. Wenn ich ganz viel Pech hab, wird es nie funktionieren. Wenn ich viel Glück hab, dann kann ich "morgen" sagen, hey, ich hab was neues.

UPDATE: Mittlerweile hat Rudolf die richtigen Register gefunden und arbeitet an der 2D Beschleunigung :)

Trotzdem ist die 2D Beschleunigung der letzte fehlende elementare Baustein um die Karten für die meisten Anwender wirklich brauchbar zu machen. Wenn Ihr den screen_to_screen Blitter nutzen könnt, werden die meisten von Euch zufrieden sein, weil der Großteil der 2D Beschleunigung (flüssiges Scrollen, Fenster bewegen usw...) nur von dieser Funktion abhängt.

Danach stehen dann ein paar "weniger wichtige" Sachen an. Zwei- Schirm-Betrieb, TV Out, FiFo Marken, Richtlinien für Grenzwerte usw... Notebooks bedürfen auch noch einiger Aufmerksamkeit aufgrund der eingebauten TFT- Bildschirme. Ich muß für diese Anwendung noch Grenzen einbauen, also maximale Refreshrate und maximale Auflösung. Sonst kann es passieren, das der Anwender das Panel versehentlich übersteuert und damit zerstört.

Die meisten "normalen" GeForce Karten laufen zum jetzigen Zeitpunkt also schon recht ordentlich, aber für einige sind noch neue Richtlinien und mehr Geschwindigkeit notwendig. Leider habe ich solche Karten (Notebooks) nicht hier, also muß ich das wohl im "Blindflug" machen.

Wie auch immer, der Treiber wird niemals perfekt sein. Aber er wird mit den meisten Karten problemlos funktionieren.

technoids Viele Grafikkarten sind mit S-VHS oder Cinch- Anschlüssen bestückt. Kannst Du un etwas darüber erzählen, wie gut (oder schlecht) diese Anschlüsse unterstützt werden?

rudolf Ich kann mir 2 Dinge Vorstellen, auf die Du hier eingehen willst. Hardware und Software (eigentlich meinte ich nur seinen Treiber, was solls, Anm. d. Red.). Als erstes mal die Hardware: die Qualität des TV- Ausganges bei den meisten Grafikkarten ist bedenklich. Ausserdem ist TV- Out auch eine irreführende Bezeichnung, wir sprechen hier eigentlich von einem Video- Out. Einige Karten haben auch einen Video-In und einige sogar einen TV Empfänger/Tuner, das wäre dann TV- In. Ich gehe hier im folgenden mal auf das Video-Out Signal ein.

Da gibt es 2 verschiedene Verfahren. Zum einen den von Dir angesprochene Cinch-Stecker. Er transportiert das sogen. CVBS, auch als Composite- Video bezeichnet. Das Verbindungskabel hierfür ist billig jedoch ist die Bildqualität auch nicht besonders.

Der SVHS- Stecker ist normalerweise eine DIN Buchse mit 4 Kontakten. Dabei überträgt SVHS das Y/C Signal. Das sind 2 getrennte Leitungen, einmal für die Helligkeit (Y, Luminanz) und einmal für die Farben (C, Chrominanz). Da die Signale schon getrennt sind, muss der Fernseher sie intern nicht trennen, was die Bildqualität deutlich erhöht. Ihr solltet SVHS nach Möglichkeit dem wesentlich schlechteren CVBS vorziehen. Ich hab hier z.B. ein 10 Meter SVHS- Kabel, und das funktioniert ohne Einbußen.

Gut, dann kommen wir doch mal auf die Software zu sprechen. So weit ich das beurteilen kann, nachdem ich für Matrox

und für NVidia die entsprechenden Treiber programmiert habe, muss ich sagen, das nVidia eigentlich den besseren Video-Out hat, das Bild ist deutlich schärfer. Das ist aber nur der Fall, wenn man eine entsprechend gute Karte verwendet und einen sauber eingestellten Treiber. Ich denke mal, das das die meisten von Euch genau anders herum kennen. Offensichtlich sind die Windows Treiber von nVidia in diesem Punkt einfach schlampig programmiert. Matrox hat unter Windows eine wesentlich bessere Arbeit abgeliefert.

Ein weiteres Argument für Matrox ist sicher auch, das sie alle Karten und auch die Video-Out-Chips selbst fertigen. nVidia benutzt fertige Chips von andern Herstellern und die fertigen Karten werden ausschließlich von anderen Firmen produziert. Dadurch hat Matrox einfach eine bessere Qualitätskontrolle, was Rückschlüsse bezogen auf eine Karte zudem sehr gut reproduzierbar macht.

Auf nVidia- Karten variiert die Ausgabequalität von Hersteller zu Hersteller und dem verwendeten TV Chip. Es gibt aber auch einen Vorteil. Weil die TV Chips meistens von Drittherstellern stammen, sind die technischen Details frei verfügbar. nVidia, ATi oder Matrox geben die Spezifikationen leider nicht weiter. Mittlerweise hat nVidie auch eigene TV-"Chips", die bereits auf dem Die des Grafikkerns enthalten sind, z.B. bei der GeForce 4 MX.
Der einzige Grund, warum Video- Out bei Matrox Karten benutzt werden kann, ist ein "Hack" aus der Linux Szene, soweit ich weis.

Abschließend lässt sich sagen, das ich den TVOut Treiber in den nVidia- Treiber integriere- auf Basis von BeTVOut. Es wird aus den oben genannten Gründen nicht mit allen Karten funktionieren. BeTVOut funktioniert natürlich auch mit dem neuen Treiber. Ich hab es hier z.B. mit meiner GeFOrce 2 mx laufen.

technoids Im Bezug auf all die Grafiktreiber, die Du schon programmiert hast: kannst Du uns sagen, welche Notebook Pendants als kompatibel gelten? In Deutschland haben wir sehr sehr viele Leute, die das gerne wissen würden.

rudolf Matrox macht ja keine Notebookchips. Der Neomagic- Treiber unterstützt folgenden Chips:

MagicGraph 128 (NM2070)
MagicGraph 128V (NM2090)
MagicGraph 128ZV (NM2093)
MagicGraph 128ZV+ (NM2097)
MagicGraph 128XD (NM2160)
MagicMedia 256AV (NM2200)
MagicMedia 256AV+ (NM2230)
MagicMedia 256ZX (NM2360)
MagicMedia 256XL+ (NM2380)

Das sind alle Neomagic- Chips die jemals produziert wurden. Weil ich natürlich nicht jeden dieser Chips habe, kann ich nicht 100% garantieren, das es läuft. Ich bin überzeugt, das alle MagicGraph- Karten gehen, wenn man mit maximal 800*600 Bildpunkten startet. Höhere Auflösungen darf man auf einem anderen Workspace natürlich trotzdem einstellen.
Overlay arbeitet bei allen MagicGraphs, ausser beim NM2070- dieser Chip kann kein Overlay. Die MagicMedia Karten sind da ein wenig anders. Ich habe leider keine Karte um das wirklich zu testen. Ich weis, das Overlay auch hier funktioniert. Es soll wohl Probleme bei der Ausgabe geben, wie mir berichtet wurde.

2D Beschleunigung muß ich noch hinzufügen. Auch hier fehlt mir wieder eine echte Karte, um es zu testen. Daher ist der Treiber bei V0.50 stehen geblieben (14 August 2003).

Im Moment konzentriere ich mich natürlich auf die nVidia Treiber, daher müssen die Matrox und NeoMagic-Sachen erstmal warten. Der Treiber sollte alle nVidia Chipsätze erkennen, auch die Mobilversionen "Go" so weit ich weis.

Mein Rat: benutzt den Treiber nur für externe Bildschirme. Den Quelltext für interne TFTs hab ich noch nicht geschrieben. Daher kann der Einsatz des Treibers dazu führen, das er nicht funktionirt oder das er das Notebook- TFT zerstört! Also Vorsicht!
Damit auch die internen Panels gehen, müsste ich mal so ein Notebook haben. Aber ich kenn leider niemanden, der ein Notebook mit nVidia- Grafik hat. Meiner Ansicht nach, hat das aber auch keine Priorität. Ich versuche erstmal die "Mainstream" Modelle so gut wie möglich zu unterstützen. Davon haben die meisten Leute sicherlich mehr.
Nichts desto trotz haben mir viele Anwender berichtet, das der Treiber auch auf Notebooks (mit externen Bildschirmen!) schon funtkioniert.

Noch ein Wort zum NeoMagic- Treiber. Da habe ich die Begrenzungen für die Notebookdisplays eingebaut. Man sollte ihn also gefahrlos auch auf einem Notebook einsetzen können. Ich darf darauf hinweisen, das der Einsatz meiner Treiber natürlich auf eigene Gefahr geschieht.

technoids Deine Treiber sind ja OpenSource. Arbeitest Du den ganzen Tag daran?

rudolf Nein, nicht so lange du 40 Stunden pro Woche meinst ;) Ich hab ja noch den Teilzeit- Job, also mach ich tagsüber erstmal meine Arbeit. Die Treiberentwicklung kommt danach. Wenn meine Frau recht hat, dann muß ich ab und zu wohl doch wirklich sehr lange Nächte damit verbracht haben. Das werde ich aber auf jeden Fall reduzieren. Einmal ist es besser für meine Gesundheit und auf der andern Seite möchte ich mehr Zeit mit meiner Frau und meiner Tochter verbringen - jetzt wo ich die Schulung hinter mir habe :)

technoids Bist Du mit dem (technischen) Feedback zu deinen Treibern zufrieden? Gibt es Produkte, wo Du explizit mehr Feedback brauchst?

rudolf Ja. Obwohl die Leute natürlich aufpassen müssen, genau genug zu sein. Wenn ich das Feedback lese, dann muß sichergestellt sein, das man die Aussagen nur auf _eine_ Art und Weise verstehen kann. Sonst bekomme ich schnell zu viele Ansätze und könnte mich leicht in die falsche Richtung bewegen. Ich frage natürlich auch explizit noch mal nach, ob sie Details wirklich gesagt oder nicht gesagt haben. Oft führen wir dann auch gemeinsam Tests mit speziell "getweakten" Treibern durch. So kann ich schnell die Details heraus finden, die ich wissen muß.

Die Leute zu dieser Zusammenarbeit zu bewegen, ist der schwierigste Teil. Die Leute tendieren dazu, nur einmal zu schrieben oder nur selten zu antworten. Bei den nVidia- Treibern, die momentan am meisten benutzt werden, kann ich aber immer wieder einige Reports zussammenfügen. Spezialitäten wie Embedded- GeForce- Chips oder die Notebook Pendants werden immer ein Problem bleiben. Du musst ja erstmal Leute finden die a) so ein Gerät besitzen UND b) BeOS benutzen UND c) den Treiber testen UND d)dann auch Feedback senden.

Für einen alten Chipsatz wie den Neomagic beispielsweise, der nur in älteren Notebooks benutzt wird, macht dies die Weiterentwicklung fast unmöglich. Im Schnitt senden so 1% der User, die einen Treiber benutzen, auch Feedback. Und es gibt eben nur wenige da draussen, die so ein Gerät haben. Auf der andern Seite kostet so ein Labtop ja auch ne Menge Geld, vor allem wenn Du für jeden Grafikchip (nicht nur Neomagic) auch ein Notebook haben willst. Das macht es mir unmöglich, alles selbst zu testen. Z.B. habe ich eine Neomagic MagicGraph 128XD(NM2160). Der Treiber läuft logischerweise am besten. Auch alle MagicGraph- Karten laufen damit sehr gut. Nur eben die MagicMedia- so eine

Karte hab ich nicht.

Natürlich ist es am besten, wenn Du bei der Treiberentwicklung ne Menge Karten zum testen hast. Selbst einen Blick auf das Problem werfen zu können, wiegt locker 10 bis 20 Reports auf. Weil Matrox nur 7 Kartengenerationen hat (von denen ich 6 besitze) und es auch ein paar Anleitungen direkt von Matrox gibt, wird dieser Treiber immer am besten Funktionieren.
Hier zahlt es sich erneut aus, das Matrox die Karten ausschließlich selbst produziert.

Gut, ein wichtiges Fazit hier lautet: ein OpenSource Treiber kann für alle möglichen Karten möglichst stabil und fehlerfei werden. Weil jeder, der eine Grafikkarte besitzt, im Prinzip die Anpassungen selber vornehmen kann. Leider ist die BeOS Community dafür nicht groß genug. In den letzten ein, zwei Jahren habe ich nur 2 wertvolle Tipps und Codeschnipsel erhalten.

technoids Du hast ja auch alte Treiber überarbeitet. War das zum Selbstzweck oder hat dich jemand explizit danach gefragt?

rudolf Nein, ich hab mit dem Matrox-Treiber angefangen, weil ich wissen wollte, wie ein Treiber funktioniert. Den Neomagic- Treiber hab ich für meine Zwecke aufgewertet. Der BeOS Treiber war Fehlerhaft und konnte kein Overlay. Overlay- Support war eigentlich der Hauptgrund, diesen Treiber zu machen. Ich schau mir doch so gerne Filme auf BeOS an- und ohne Overlay macht das halt wirklich keinen Spaß.

technoids Hast Du schon Pläne dafür, was Du nach dem GeForce- Treiber machen möchtest?

rudolf Nun, der Matrox- Treiber kann noch vielviel besser werden. Ich will DVDmax einbauen und den zweiten "Head" unterstützen, wie im VideoConsumerNode des Originals. Das gleiche hätte ich auch gern im nVidia-Treiber: die meisten nVidia- Karten können diese Tricks nämlich auch :)

DVDmax sieht etwa so aus:
Wenn Du einen Mediaplayer startest, der Overlay bei DVD- Wiedergabe beherrscht, dann wird der 2te "Head" automatisch angesprochen und gibt den Film sofort auf einem angeschlossenen TV- Gerät wieder. Du kannst den Film jetzt mit Overlay (also sehr flüssig) auf deinem Rechner sehen und gleichzeitig im Vollbild auf deinem Fernseher- ohne das Du dafür viel CPU Leistung benötigst.

Für die nVidia- Karten würde ich mir gerne mal Video-In ansehen. Das ist auch für mich ein ganz neues Gebiet und somit auch ne spannende Herausforderung ;)

technoids Stehst Du mit andern BeOS Entwicklern wie OpenBeOS oder yellowTAB in Kontakt?

rudolf Nein, nicht wirklich. Ich bin sozusagen auf mich allein gestellt, aber das ist auch kein großes Problem. Es ist wunderbar möglich einen Grafiktreiber zu schreiben, ohne mit diesen Leuten in Kontakt zu stehen. Ausserdem scheinen sie für Kontakte "nach Draussen" auch zu beschäftigt zu sein. Übrigens, das Problem hab ich auch. Ein Treiber mag einem so klein vorkommen, ein ganz einfaches und simples Programm. Aber es erfordert doch einen immensen zeitlichen Aufwand. Zum einen die vielen vielen Tests, zum andern natürlich das ganze "Trial and Error" aufgrund der fehlenden Dokumentationen.

Ich hab auch ein paar Gespräche über das Interface Kit des OpenBeOS Teams mitbekommen, die mein Fachgebiet schon gut anschneiden. Ich denke, es ist ne gute Sache, wenn man da in Kontakt bleibt. Wohlgemerkt nur für die Dinge, die meine Arbeit betreffen. Ich hab wirklich weder das Interesse noch das Wissen um

beim app_server mitzureden. Mich interessiert nur die Schnittstelle zu den Grafiktreibern.

Jedenfalls so lange, bis eine Erweiterung der Benutzeroberfläche zur Sprache kommt. Thomas Kurschel (ATi BeOS Treiber) und ich könnten einige Dinge diesbezüglich ansprechen. Wir kennen uns mit der Hardware sehr gut aus und wir wissen was möglich ist und was nicht.

technoids OpenGL scheint ja eines der größten Probleme in der BeOS Community zu sein. Wären deine Treiber "OpenGL Ready" wenn es ein API geben würde? Oder bist Du interessiert mit dem MesaGL Team zusammenzuarbeiten?

rudolf Meine Treiber sind für OpenGL nicht ausgelegt, weil keine Informationen dazu existieren und BeOS R5 das nicht unterstützt. Übrigens: ich hab echt keinen Plan, was in der 3D Welt so ab geht. Thomas Kurschel schon. Das solltet Ihr vielleicht besser ihn fragen ;)

Ich hab folgende Möglichkeiten:
Wenn es ein API zum Treiber gebe, und wenn es dokumentiert wäre, und wenn es einige Test Apps gibt mit denen ich ein paar Texturen ansprechen könnte, dann wäre ich vielleicht in der Lage, einen OpenGL Treiber zu schreiben. Ich würde ein Beispiel von einem anderen Programmierer brauchen, dann könnte ich schnell die Anpassungen für meine Treiber machen. Ne gute Idee wäre sicher auch, fehlende Funktionen der Karte weiterhin über Software abzurufen, wie es bei BeOS ja auch bei der 2D Beschleunigung oft gemacht wird.

All das würde natürlich auch sehr viel Zeit kosten. Es gibt auch ein paar Anleitungen von Matrox und nVidia, aber da ich echt keine Ahnung von 3D Funktionen habe, würde das bei mir extrem lange dauern. Ich weis nicht, ob ich in Zukunft so viel Zeit investieren kann.

technoids Vielen Dank, das wir Dich interviewen durften und alles gute für die Zukunft :)

rudolf Danke, das Ihr mich im Interview hattet und Euch auch alles gute! Euer Magazin sieht wirklich gut aus :)

Das Interview wurde per email von Matthias Breiter geführt. Übersetzung aus dem englischen von Matthias Breiter.

Computer und Liebe

Oder was Computer mit Emotionen am Hut haben

Im dritten Teil meines kleinen Gedankenganges, geht es darum, warum wir manche Computer einfach mögen und manche nicht. Warum manche den Erfolg haben, der anderen immer verwehrt bleibt. Maschinen und Gegenstände sind eigentlich Wert- und Emotionsfrei. Der Mensch macht sie letztendlich selbst zudem, was sie sind.

maschinen sind tot

Prinzipiell können Maschinen und Computer nichts fühlen. Und sie haben keinerlei Emotionen. Normalerweise kann ein Gegenstand, der keine Emotionen besitzt, wiederum keine aussenden. Doch manchmal gibt es Produkte, die genau dies schaffen. Woran liegt es z.B. das niemand Windows mag? Aber Commodore geliebt wurde, obwohl sie Jahre lang den Markt in ähnlicher Weise beherrschten?

harte fakten

Schauen wir uns mal an, wie der IBM PC entstand. Das war 1980. IBM vertrat jahrelang die Ansicht, das niemand privat einen Computer brauchen würde. Die Welt bestünde wohl Heute noch nur aus Großrechnen, wenn IBM recht behalten hätte. Doch seit 1977 schufen der Apple II und die kleinen Commodore Maschinen einen ganz neuen Markt, den für Heim- bzw. Personalcomputer.
Persönliche Computer (und nicht die für's Personal ;) setzten den Blauen Riesen extrem unter Druck. IBM stand mit dem Rücken zur Wand und das klassische Mainframe- Geschäft brach ein. Also beauftragte IBM seine Ingenieure in 12 Monaten einen halbwegs konkurrenzfähigen Computer hinzustellen. Die Ingenieure schafften es tatsächlich, kommentierten aber, das dies der größte improvisierte Kasten war, den sie je gebaut hatten. Es war ein Wunder, das er überhaubt funktionierte. Da man Geld sparen musste, kaufte man das Betriebssystem bei Microsoft ein. Es war also streng genommen garnicht für diesen Rechner gemacht worden.
1981 kommt der IBM PC auf dem Markt. Die Ingenieure arbeiten derweil gelassen am Nachfolger, dem IBM PS/2 System. Er soll den improvisierten Technikschrott baldmöglichst ablösen, was dann nie geschehen ist.
Wir können also fest halten, das die Basis der modernen PCs nur aus der Not entstand, in möglichst kurzer Zeit eine Kiste zu basteln, die irgendwie funktioniert und die irgendwie Geld bringt. Und das mit dem Hintergedanken, das der Nachfolger PS/2 ihn schnellstmöglich ablösen muß.
Die Emotion, die im PC steckt, ist also einfach nur Erfolgsdruck und Geld verdienen.

der andere weg

Der überaus begabte und erfahrene Chipdesigner Jay Glenn Miner arbeitete bis zum Ende der 70er Jahre bei diversen Chipschmieden. Seit langem verfolgte er die Vision, besonders leistungsfähige Chips für Spezialaufgaben wie Grafik und Musik herzustellen. Doch seine Arbeitgeber erteilen nie einen Auftrag für sowas. Als seit 1977 die Spielekonsole ATARI VCS für Aufsehen und Milliardenumsätze sorgt, ist sich Miner sicher. Eine Konsole mit seinen Chips wäre beinhe unschlagbar. Er will von nun an die beste Konsole der Welt bauen, die Loraine.
Er gründet im Silicon Valley eine kleine Firma, die zunächst Joysticks für ATARI fertigt, um Geld zu verdienen. Doch Miner arbeitet den ganzen Tag verbissen an seinen Chips. Seine gesamte Zeit und all sein Geld wanderten in die Loraine. Auch seine Freunde, die mit ihm arbeiteten rsikierten Ihre Existenz. Denn das, was man mit den 3 Zusatzchips machen konnte, sprengte die Grenzen des zu dieser Zeit machbaren um längen.
Später formiert die Firma in AMIGA um und aus der Spielekonsole Loraine entsteht der legendäre AMIGA Computer. Er benötigt nur 2 Jahre um das verbreitetste Computersystem der Welt zu werden.
Halten wir auch hier die Emotionen fest: Miner wollte das beste Produkt machen. Er setzte alles auf eine Karte, aus liebe zu diesem Projekt. Was herauskam war der faktisch beste Computer seiner Zeit. Was der AMIGA darstellen konnte, war einfach unglaublich und wurde vorher für unmöglich gehalten. Miners Aufopferung haben wir ein Stück Geschichte zu verdanken. Miner hat dieses Gerät nie entwickelt, um damit reich zu werden, sondern weil er es unbedingt bauen wollte.

der plan be

Jean Louis Gassee arbeitete als technischer Direktor bei Apple Computer, das war noch in den 80ern. Der Macitosh war sein Leben lang (bis MacOS X) unglaublich schwierig und umständlich zu programmieren. Der Mac galt bis zum erscheinen der ersten Drittherstellerprogramme gar als "unprogrammierbar". Gassee machte sich für einen Nachfolger stark, an dem Programmier wieder Spaß hätten. Er war überzeugt davon, das die Programmierer von alleine kämen, wenn die Programmierbarkeit extrem einfach war und man dennoch das Leistungspotential der Maschine ausnutzen konnte.
Als zweites Argument fügte er hinzu, das Multimedia- Anwendungen in den 90er Jahren ein goldenes Zeitalter erleben würden. Doch Apple sah dies offensichtlich anders. Gassee verließ Apple und ging nach Commodore- auch dort glaubte man ihm nicht.
Gassee gründete sein eigenes Unternehmen und investierte Jahre seines Lebens in BeOS. JLG (wie er liebevoll abgekürzt wird) lieferte brilliante Technik und war in Sachen Verkaufsgeschick einfach ein Depp.
Jetzt kommt der wichtige Punkt (aufpassen). Um nicht mit Microsoft oder Apple in Bedrängnis zu geraten, konzipierte er das System als Ergänzung zum Bestehenden.
Gassee behielt Recht. Multimedia war der Motor in den 90ern und Systeme, die es dem Programmierer einfach machen, bietet heute fast jeder Hersteller. Die Emotionen, die BeOS treiben, sind Wünsche. Der Wunsch nach einem leicht programmierbaren und dennoch extrem leistungsfähigen Multimediasystem. Der Wunsch nach einem Macintosh Nachfolger ebenso wie einem AMIGA Ahnen. Und der Wunsch nach der Ergänzung zu bestehenden Systemen.

und wo ist diese emotion jetzt?

Stellt sich die Frage, was die Beweggründe und Emotionen der Erschaffer mit dem Produkt zu tun haben.

Nun, ganz einfach.
Seit doch mal ganz ehrlich. Basteln wir nicht ab und zu gern an unserm PC herum? Veruschen wir nicht ständig da noch was zu drehen und hier noch was zu machen? Den ganzen Tag versuchen Millionen PC-Fans den Computer besser zu machen. Oft geht etwas nicht auf Anhieb oder mal funktioniert etwas nie so, wie es gedacht war- naja, sonst wäre es ja kein richtiger PC. Aaaah, sieh an - wirkt etwas improvisiert. Auf die Schnelle zusammengeschustert. Oft hat man das Gefühl, hier wollte Hersteller XY "die schnelle Mark" machen. Aber das ist nunmal der PC. Von Anfang an. Schaffen Sie ein Produkt in 12 Monaten das irgendwie funktioniert, damit wir es verkaufen können. Die Idee und die grundlegende Emotion "Erfolg forcieren" begleitet den PC bis heute.
Was fanden wir am AMIGA damals so toll (falls wir da schon auf der Welt waren)? Bombastische Grafik, toller Stereosound, überlegene Technik wohin das Auge blickt? Tonnenweise Spiele? Ja. Natürlich. So war das Teil gedacht. Man liebt den Rechner einfach. Weil der, der ihn geschaffen hat, ihn selbst geliebt hat und alles für ihn geopfert hat. Details, Hingabe, das Beste wollen und nicht ans Verkaufen denken- das sind die Emotionen die bis in alle Ewigkeit im AMIGA manifestiert sind. Das Produkt ist der Schatten des Meisters.
Denken wir mal an Microsoft. Was wollte Gates erreichen? Geld - auch. Aber er wollte vor allem Aufträge. Er hat alles unter Wert verkauft. Er hat alle Aufträge bekommen, die er haben wollte. Er wollte Einfluß, Marktanteil und Macht. Windows versprüht diese Emotion. Viele benutzen es. Natürlich, es ist ja in seiner letzten Form auch durchaus ausgereift. Trotzdem will man es irgendwie nicht. Warum solltet Ihr sonst diese Zeitung lesen? Ihr wollt was anderes. Ihr wisst nur garnicht genau warum. OK, Fehler, Sicherheitslücken und andere Unzulänglichkeiten. Dafür war das Produkt ja auch nie gemacht. Es soll nur verdammt noch mal erfolgreich sein. Es soll Macht demjenigen geben, der es gemacht hat.
AMIGA und BeOS (als Beispiel), die sollten nie erfolgreich sein. BeOS sollte nie das verbreitetste System sein. Es sollte ja eine Ergänzung sein. Und was haben wir heute? Der AMIGA ist Geschichte, aber eine gute. Er war erfolgreich weil er der beste war. BeOS ist nicht erfolgreich und BeOS ist immer noch so eine Art "Ergänzung". Gassee hat BeOS seinen Stempel aufgedrückt und ein Nieschensystem geboren.

finale

Die Frage ist nur, und das kann ich beim besten Willen nicht beantworten, kann ein Produkt über seinen Schatten springen oder nicht?

Matthias Breiter

BeOS macht Spaß!

Großer Überblick zu BeOS Spielen.

Gute Spielidee, gute Grafik und guter Sound. Geht nicht unter BeOS? Doch! BeOS erfüllt gleich 3 Wünsche auf einmal. Oft wird behauptet unter BeOS gäbe es keine professionellen Spiele. Wenn man professionell auf rein kommerziell bezieht, so mag dies stimmen. Richtig ist, daß große Firmen ihre Spiele leider nicht für BeOS herausbringen und sich voll und ganz auf den Windows Markt konzentrieren.

Die daraus wachsende Lücke auf dem BeOS Spielemarkt haben einige Programmierer dennoch gut und überzeugend geschlossen. Die Umsetzung ist hierbei ganz unterschiedlich.
Mal steht die Grafik bis hin zu 3D im Vordergrund mal beschränkt sich diese auf notwendiges und die fesselnde Spielidee tritt hervor.

Die meisten Spiele sind von http://www.bebits.com und http://www.bezip.de downloadbar. Weitergehende Informationen zu Spielen für BeOS sowie Userbewertungen finden Sie unter der gut gemachten Seite http://www.beosspiele.de.

Desweiteren werde ich wie gewohnt die Umfrageergebnisse meiner Homepage einfließen lassen (siehe http://beos.holgerwendenburg.de).

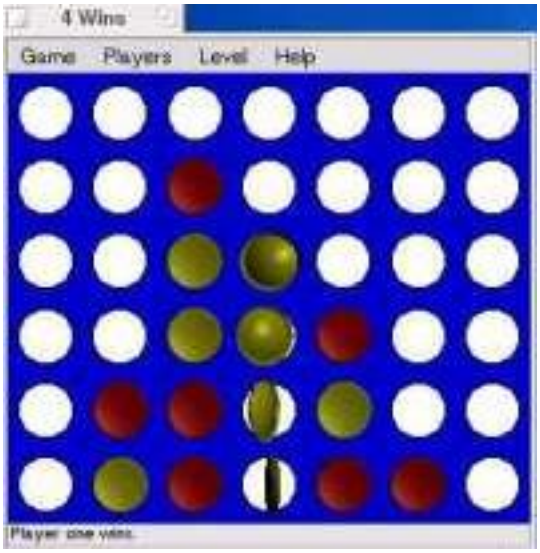
Die Programme habe ich zur besseren Orientierung in Rubriken unterteilt, in denen die Reihenfolge der Programme alphabetisch erfolgt. Um sich einen ersten visuellen Eindruck zu verschaffen, sind den Programmnennungen zumeist Screenshots beigefügt.

Die Unterteilung in einzelne Klassifikationen ist fließend. So kann ein Spiel der Gruppe Action nicht nur für Geballer, sondern auch für strategische Elemente stehen, ebenso umgekehrt ein Spiel der Gruppe Strategie, welches auch Kampfszenen enthalten kann. Die vorgestellten Programme geben einen Querschnitt wieder, was Spiele und spielen unter BeOS heute darstellen kann.

Für Rückmeldungen, positive wie negative, bin ich immer dankbar.

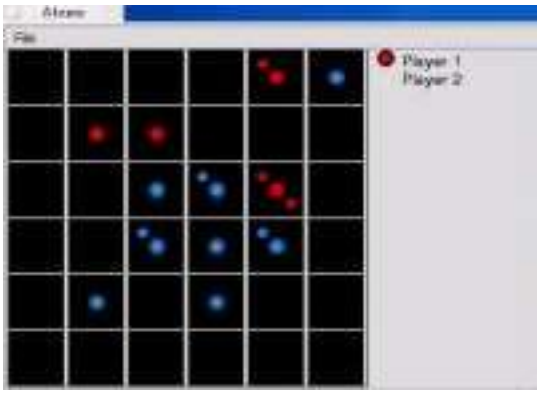
Schicken Sie diese wie gewohnt an: post@holgerwendenburg.de (die Adresse gilt natürlich auch für das Mathematikquiz zu Solitaire weiter unten in diesem Artikel ;-)

brettspiele

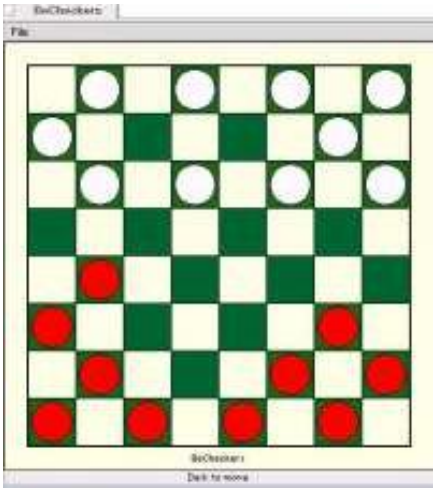


4Wins Zum Brettspiel 4gewinnt braucht man, denke ich, nicht viel zu erzählen. Auf dem Bild sieht man den glücklichen Gewinner regelrecht tanzen - da hat sich rot wohl kräftig verkalkuliert.

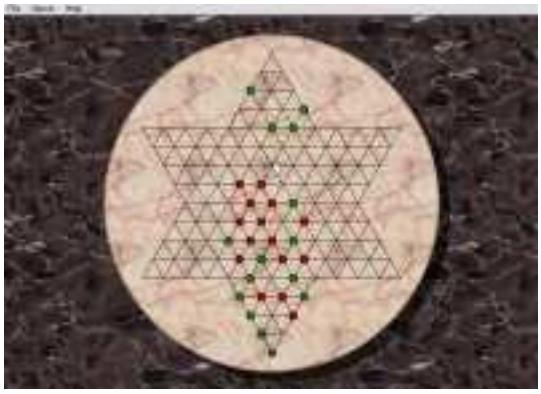
aba-be-lone Hinter aba-be-lone (Platz 36) steckt ein interessantes Brettspiel, bei dem es gilt, durch geschicktes verschieben, die gegnerischen Kugeln ins Aus zu befördern. Jedem Interessierten sei empfohlen die gute Doku durchzulesen.



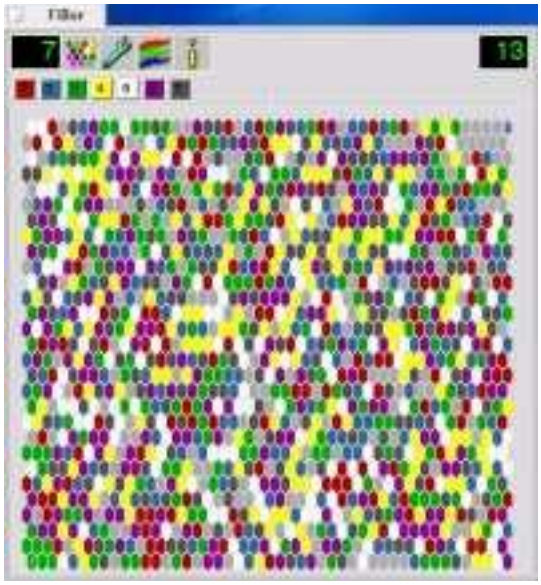
Atoms Bei Atoms steht die interessante Spielidee im Vordergrund.



BeCheckers Bei BeCheckers (Platz 36) steht es im Moment unentschieden, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis der nächste Stein vom Brett weichen muß.

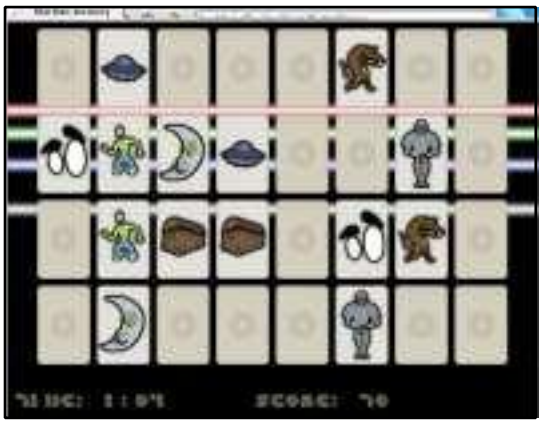


BeHalma Wieder mal Lust auf eine Runde Halma?



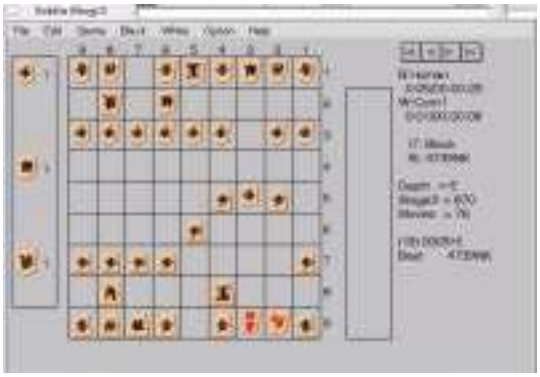
Filler - einfach die beiliegende Doku studieren und schon lichtet sich das farbenprächtige Durcheinander.

Mahjongg (Platz 29) immer wieder ein neuer Spaß und ein Muß auf jedem PC. **Lines**, auch hier wieder ein interessanter Vetreter zwischen Geschicklichkeit und Brettspiel (ohne Bild).

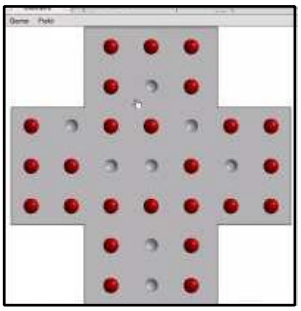


martianmemory Bei diesem Memory spielen die Figuren aus dem Jump and Run "Pachi" die Hauptrolle. Damit beweist BeOS, daß es auch auf dem Gebiet für jüngere BeOSler etwas zu bieten hat. Ich erinnere an dieser Stelle gern auch mal an TuxPaint, einem tollen Zeichenprogramm, das sich ebenfalls an junge Nutzer wendet. BeOS ist eben ein Betriebssystem für Jung und Alt.

Othello Ein Spieleklassiker für sich



SekitaShogi - auch etwas exotische Programme haben Platz bei BeOS. Hier handelt es sich um ein Art chinesisches Schachspiel.
SlaveMind (kein Bild) bietet ebenfalls viel Spaß. Hier gilt es Farbkolonnen zu erraten.
Puissance (kein Bild) ein 4Gewinnt Clon.



Solitaire bietet Unterhaltung auf einfache Art. Derjenige von Euch der mathematisch berechnen kann wieviele Steine auf dem obigen Screenshot am Ende stehen bleiben (ich gehe von einem Stein aus ;-) kann mir sein Ergebnis (samt Herleitung) gern per e-mail schicken. Bin schon mal gespannt.

Abschließend erwähnt: **Towers of Benoi** (Platz 52 - ohne Bild). Einfache Grafik (Hölzer=Striche von links nach rechts umschichten) - gute Spielidee.

jump 'n' run

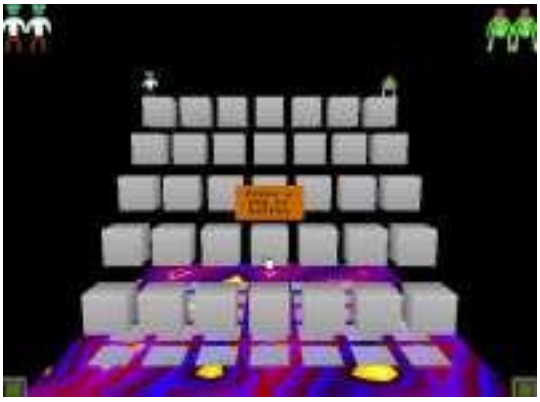
abe Sowohl bei abe, als auch bei **amphetamine** (siehe unten), geht es um die, bei beiden Programmen graphisch wirklich hervorragend gelungene Aufgabe, den jeweiligen Helden, durch verschiedene verschlungene Pfade zu führen. Und wie üblich, warten viele Hindernisse auf dem Weg zum Ziel darauf, überwunden zu werden.

BePac Deluxe, vielleicht einer der besten PacMan Clones für BeOS. Hier paßt alles zusammen, fetziger Sound und eine Menge Spielspaß. Ich sag nur: Get Ready!

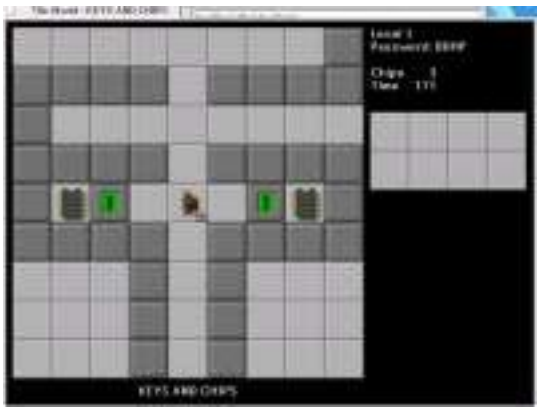
Fanwor, hier wird zwar nicht gehüpft, aber unser Held läuft dafür meilenweit. Davon abgesehen ein geniales Adventure, das sehr deutlich an Nintendos ZELDA angelehnt ist.

Pachi Von Pachi war bereits weiter oben im Memory die Rede. Bei diesem Jump and Run Spiel geht es darum, einen liebenswerten grünen Alien, der mit seinem Ufo abgestürzt ist, durch wahrhaft gefährliche Situationen zu bringen. Wer glaubt da nicht an extraterrestisches Leben? Auf BeOS jedenfalls existiert es.
Hier noch ein Tipp:
Wer Probleme bei der Steuerung des Spieles über Keyboard hat sollte mal folgendes ausprobieren. >Preferences (von BeOS) >Joystick (auf) disabled

PacMan - und nochmal PacMan für BeOS (ohne Abbildung)



Spryjinx Was bei Fanwor das laufen ist, ist bei Spryjinx das springen. Hier wird gesprungen was das Zeug hält. Dieses 3D-Spiel macht wirklich großen Spaß.



TileWorld Bei TileWorld steht wiederum das laufen im Mittelpunkt des Geschehens. Hier ist insbesondere das Sammeln von Schlüsseln der Schlüssel zum Glück.

Auf der nächsten Seite geht es mit den Action- Spielen weiter.

action spiele

DarkCorona Axia (ohne Bild) und DarkCorona sind Weltraumabenteuer die für eine Menge Action stehen.
Ebenso sei Doom (Platz 36) als Vertreter des Actiongenres erwähnt, hier aber aus verständlichen Gründen nicht näher erleutert.

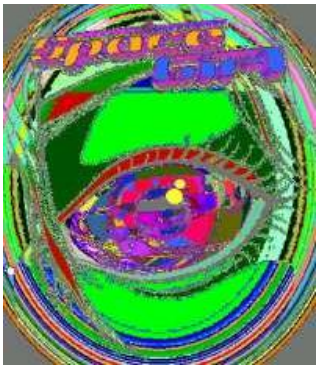
Heretic Das Wort Action für Heretic zu verwenden bedeutet Action im eigentlichen Sinne. Der Hinweis links unten ist nicht nur Makulatur - bei Heretic wird es etwas handfester.
Ein neues Weltraumabenteuer wartet auf Euch - eine Runde **Maelstrom** ist angesagt. Für Maelstrom gibt es recht coole Extrasounds auf der Homepage des Anbieters. (ohne Abbildung)

Quake (Platz 15 - ohne Bild) ist als Klassiker ebenso auf BeOS vertreten.

Weltraumabenteuer sind auf BeOS recht gut vertreten. Bei **Powermanga** und Raptor handelt es sich um klasse Vertreter dieses Genres, mit spitzenmässiger Grafikumsetzung. Bei Raptor kommt noch ein Schuß Strategie dazu, wenngleich es sich eher um einen klassischen Shooter aus der Draufsicht handelt.

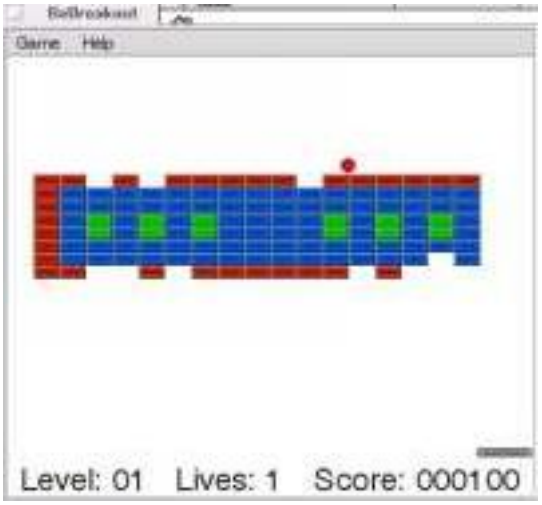
Rise of the Triad Auch in diesem Ego-Shooter stehen Action und Ballern im Vordergrund. "Rott" war vor einigen Jahren einer der beliebtesten Shooter.

Sasteroids und wieder lockt der Weltraum zu neuen Abenteuern. Auch Sasteroids ist wie Mealstrom ein "Asteroids" Clon.



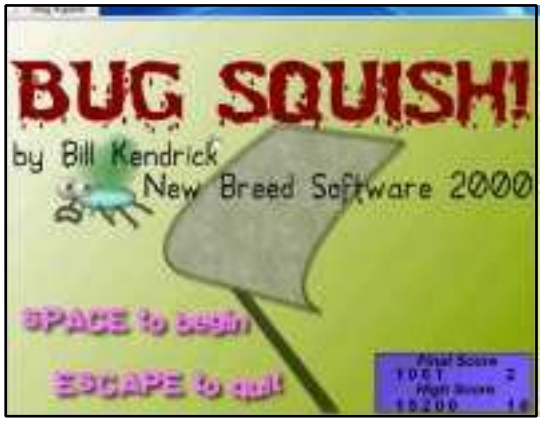
SpaceGirl Dieses farbenfrohe Bild ist der Auftakt zu einem großartigen Spiel namens Spacegirl. Die Grafik ist einfach super, die muß man gesehen haben. Ich kann nur jedem dieses Spiel empfehlen. Das hat der Weltraum noch nicht gesehen.

geschicklichkeit



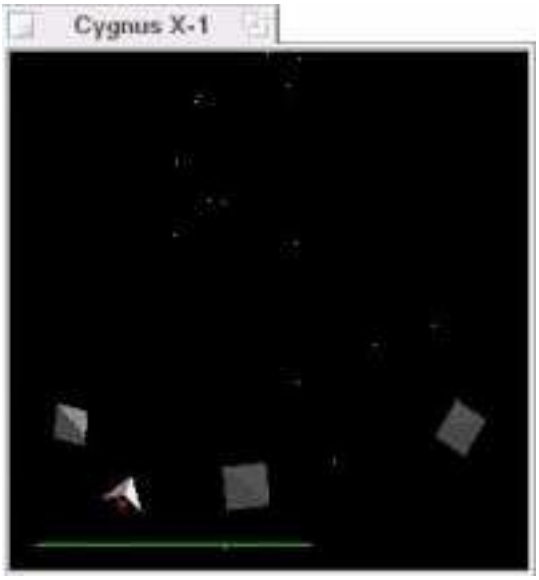
BeBreakout ist eine einfache Umsetzung von Breakout für BeOS.

Wir sind noch nicht am Ende! Umbläätern, es geht weiter.



bugsquish bereitet dem großen Krabbeln gleich ein Ende. Kaum zu glauben wieviel Ungeziefer die Wand herunter kommen kann - da braucht es im wahrsten Sinne des Wortes eine starke Hand um dieser Aufgabe zu begegnen.

CircusLinux Der Name ist Programm. CircusLinux führt Sie in die Manege um Ihr Sprungvermögen zu testen. Kleiner Tipp: Den Clownkollegen immer so knapp wie möglich ans Wippenende manövrieren dann springt er höher. (Ohne Abbildung)



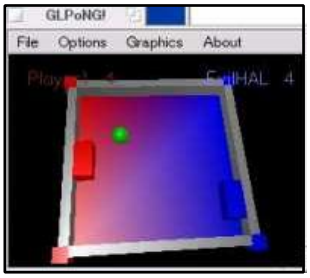
Cygnus Auch wenn es auf dem Bild aussieht, als würde es sich um ein Weltraumballerspiel handeln. Der Eindruck täuscht - Cygnus X ist ein Geschicklichkeitsspiel bei dem es auszuweichen gilt.

DeluxeSnake ist eines der besten Tron Clones die mir bekannt sind.
Eben Deluxe :)

Das **DiamondGirl** (ohne Bild) muß riesige Diamanten durch die Gegend schieben, um sich den Weg freizuschaufeln. Es stimmt also doch: "Diamonds are a girls best friend". Nebenbei: ein Boulderdash Clone.

Gav ist eines der wenigen, wenn man so will, Sportspiele für BeOS. Hier sieht man das Volleyballspiel vor einem der neuen coolen Themes am Strand von Tokelau oder einem anderen Inselparadies. Ich sag nur: Advantage gav!

gemdropx hier gibt es ganz schön was zu stemmen. Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip erst runterziehen und dann mit dem gesammelten Werk ab nach oben.



GLPoNG erst wirkt das Spiel etwas unscheinbar. Doch wer erst mal den ganzen Tisch um seine Achse bewegt hat möchte das kleine Spiel auf seinem PC nicht mehr missen.
Es geht nocht weiter- also umblättern :)

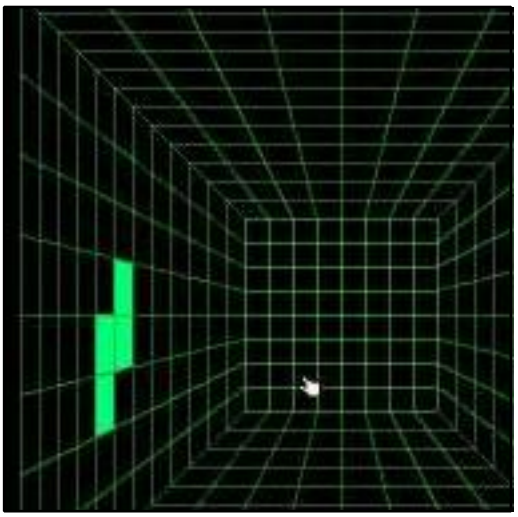
lbreakout lbreakout (Platz 17) ist einer der besten Breakout Clones die für BeOS zu haben sind. Ich sag nur: TNT like dynamite.

marbles Bei Marbles geht es darum, immer neue vordefinierte Formen, die im rechten Bildrand angezeigt werden, durch verschieben von Kugeln nachzubilden.

Tankgame erinnert mich irgendwie an den Spieleklassiker Gorilla (für Basic). Vom Spieleprinzip her sind die beiden Spiele recht ähnlich. Winkel, Neigung, Höhe berechnen und dann Schuß. Gleiches Spielprinzip auch bei ähnlichen Tankumsetzungen (ohne Bild) hier muß oft von einer Festung aus ein heranrollender Panzer aufgehalten werden. Während dort die Grafik meist recht einfach gehalten ist, stimmt bei Tankgame auch die graphische Umsetzung. Die vorbeiziehenden Wolken sehen einfach schön aus.

Eine wirklich ausgefallene Spielidee verwirklicht **Mirrormagic** (Platz 52). Dem Neueinsteiger in dieses Programm sei folgender Tipp gegeben. Die Szenen können verändert werden. Mir persönlich gefällt folgende Szenerie recht gut:
Im Hauptmenü > Level >Classic original Games >Mindbender auswählen.

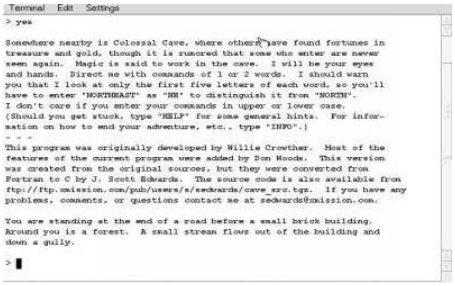
Xlogical, erneut eine ausgefallene Spielidee und deren Verwirklichung unter BeOS.



Xwelltris Vielleicht die beste Tetris Variante unter BeOS in 3D.

Nicht zurückschrecken. Es kommen noch mehr Spiele :) Als nächstes sind die Adventures dran.

adventures



cave Ja was ist denn das? Richtig, bei cave spielt sich alles im guten, alten Terminal von BeOS ab. Ein reinrassiges Textadventure eben.

Wasted Edge -Adonthell
Adonthell/Wasted Edge (Platz 52): Hier gilt es die Hinweise richtig zu deuten, die man in der Burgfestung von diversen Personen erhält. Wie immer gilt: Glauben Sie nicht alles was Sie hören sondern verlassen Sie sich auf Ihren Spürsinn.

KQ (ohne Bild) geht ebenso in diese Richtung.

simulation & strategie

Civilization (Platz 29) wohl der Inbegriff für dieses Genre, ist in einer, wenn auch etwas älteren Version, mit Call to Power auch für BeOS erhältlich und das sogar mit deutscher Sprachausgabe. Civilization CTP ist vielleicht das kommerziellste Produkt, das es bisher für BeOS gab. Leider fand es nur geringe Nachahmung, sonst könnten wir heute vielleicht aktuelle Spiele für BeOS einfach im Kaufhaus erwerben.

Lincity Eine waschechte Aufbaustrategie die mehr als nur einen Blick Wert ist.

Simutrans Ein Programm von Großformat. Kein anderes Programm erfreute sich in der Umfrage bisher so großer Beliebtheit (Platz 7 unter TOP 12 mit 3,6% Stimmenanteil). Gelungener Clone von Sid Mayer's Verkehrs-simulationen.

Vertigo ein weiterer Überflieger. Ein rundum gelungener Flugsimulator für BeOS. Also - Ready for take off.

resumee

Ich denke dieser kurze Exkurs in die "verspielte" Welt von BeOS gibt einen guten Einblick und einen groben Überblick über das bereits vorhandene Angebot an Spielen für BeOS. Es bleibt zu hoffen, daß es noch viele Programmierer gibt die an BeOS festhalten und uns schöne, wie anspruchsvolle Programme liefern.

Bei den meisten Programmen handelt es sich um Arten von Freeware, einige sind privatkommerziell in Form von Shareware (meistens um die 15 US$/EUR). Die meisten Programmierer wünschen sich allerdings einfache Mitarbeit in Form von Bugberichten etc.
Einige, wenige Programme sind Postcardware bei der die Zusendung einer Postkarte als "Obulus" gewünscht wird.

Einzig Civilization CTP ist kommerziell in einem Schuber samt Handbuch, Karte und CD erhältlich. Restbestände, soweit für BeOS verfügbar, werden im Handel für ca. 15-30 EUR angeboten. Dann gibt es noch das Adventure CORUM III. Näheres zu allen Spielen gibt es unter BeOS Spiele (www.beosspiele.de).

Der Artikel stammt von Holger Wendenburg, den Ihr unter post@holgerwendenburg.de per email erreichen könnt.

BeOS macht Musik!

Audiosoftware für das Multimediasystem

Sieht es auf manchen Gebieten zugegebenerweise unter BeOS mit notwendigen Programmen manchmal eher schlecht aus, so kann man dies vom Audiobereich wirklich nicht behaupten. Dieser Bericht möchte dem Einsteiger, aber auch dem fortgeschrittenen BeOS Anwender Wege aufzeigen unter BeOS mit Musikdateien zu arbeiten. Angefangen von der Kodierung, über die Nachbearbeitung, die nachträgliche Editierung, das Abspielen bis hin zum Brennen. Hierzu wählte ich auch Programme aus die bei meiner Umfrage auf meiner Homepage unter BeOS Usern besonders gut abgeschnitten haben. Hier standen bisher über 200 Programme zur Wahl, beteiligt haben sich in 1 1/2 Jahren über 500 Anwender. Um selbst abzustimmen oder Detailergebnisse anzusehen schaut auf http://beos.holgerwendenburg.de

Am Anfang stehen die Audio CDs von denen man sich seine Lieblingstitel zusammenstellt und bearbeitet. Hierzu möchte ich im Folgenden nur solche Tools vorstellen, bei denen der Anwender mit GUIs arbeiten kann, gleichwohl gibt es noch viele weitere Programme auf diesem Gebiet die mit dem Terminal auszuführen sind.

Zunächst ist der Kodierer auszuwählen in dessen Format die CD Inhalte gewandelt werden sollen, anschließend besorgt man sich die aktuellen Versionen für BeOS.
Entscheidet man sich für **LAME** (Platz 10) um MP3s zu erstellen bietet sich das Frontend **LAMEgui** (Platz 36) an mit dem man alle notwendigen Feineinstellungen vornehmen kann.

Um OGG Vorbis Dateien zu erstellen bieten sich die **OggVorbisTools** an. In das etwas unscheinbare Tool zieht man einfach seine Musikstücke.
Während die beiden oberen Programme das Frontend für einen bestimmten Kodierer bereit halten bietet sich **FlipSide** an (stimmengleich mit LAMEgui auf Platz 36), wenn man verschiedene Koder ausprobieren will. Hier lassen sich die installierten Koder auswählen (z.B. **BeEncoder**, **LAME** - Platz 10, **Gogo** - Platz 45, **Ogg Vorbis**) und anschließend individuell feineinstellen.

Nun befinden sich die gewandelten Dateien als oggs oder mp3s im Zielordner. Noch etwas Feinarbeit? Kein Problem wir haben ja **SampleStudio** (Platz 45).

Man ist das ein Bass
Die Editierung der einzelnen Musikdateien wie Genre, Titel, Interpret, Album etc. vergessen und jetzt nachholen? Kein Problem jetzt packen wir am Besten das schweizer Taschenmesser für solche Aufgaben aus- **Army Knife**.

Nun ist es an der Zeit den Brenner einzuheizen. Die CD Erstellung ist angesagt. Bei so vielen Titeln braucht man ein Programm mit Übersicht. Was bietet sich da an? Genau ein Manager.
CD Manager (Platz 17) einfach laden, rüberziehen und los gehts mit dem brennen.

Nach getaner Arbeit möchte man auch die Früchte des Erfolgs genießen. Wir lehnen uns zurück und lassen uns die Musik gut schmecken. Mit dem richtigen Player an der Hand ist das auch kein Problem. **CL Amp** (Platz 2 8,4%) nimmt hier ebenso wie **SoundPlay** (Platz 6 3,8%) eine Spitzenstellung ein. Interessant ist noch zu erwähnen, daß sich innerhalb der Software die Geschwindigkeit regeln läßt.

Ein wahres Formatwunder ist der **APlayer**. Hier finden auch exotische Musikformate ein zu Hause. Auch hier ein Tipp: MOD Songs hören sich hier einfach super an und Zusatzinformationen zu den einzelnen Titel lassen sich auch einblenden. So bleibt kein Detail verborgen.

Let the music play!
Wie gesehen gibt es einfach tolle Software unter BeOS die das Arbeiten in Sachen Musik auch und gerade in puncto Bedienerfreundlichkeit zu einer echten Freude machen.

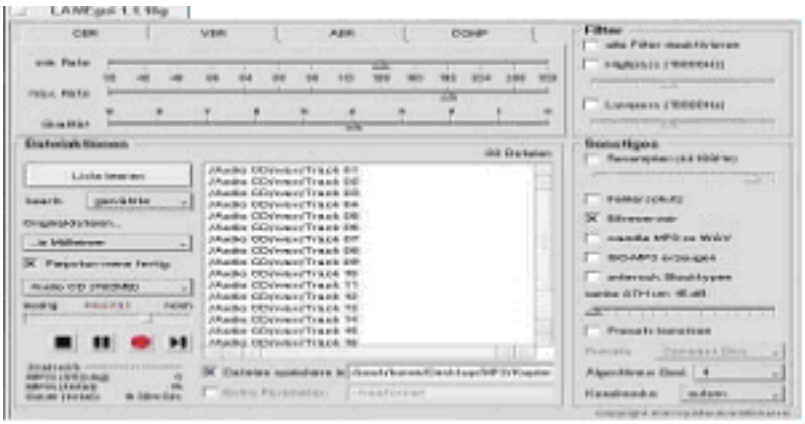
Auch die Geschwindigkeit unter BeOS ist beim bearbeiten der Musikstücke nicht zu verachten. Während hier im Vergleich Windows Programme ewig auf der Festplatte rumschrubben geht der BeOS Software die Sache recht flott von der Hand. Ich finde es immer wieder erstaunlich wie schnell z.B. APlayer mit dem Abspielen von aufgerufenen MP3s beginnt. Es benötigt nur ein kurzes Aufflackern und der Raum ist mit Musik gefüllt. That is the way it used to Be.

Abschließend ist zu diesem Thema noch zu vermerken, daß es sich bei den vorgestellten Verfahren um Methoden handelt sich komprimierte Sicherheitskopien von im Eigentum befindlichen Original CDs anzufertigen. Einsatzzwecke: Datensicherung und platzsparende weil komprimierte Zusammensetzung der einzelnen Dateien um diese z.B. im Fall von MP3 Files auch in seinem portablen MP3 Player oder MP3 Autoradio abspielen zu können ohne häufig CDs wechseln zu müssen.

Wer noch Fragen oder Anmerkungen zu diesem Thema hat kann sich gerne bei mir melden post@holgerwendenburg.de

Holger Wendenburg

Der APlayer eignet sich gut um Exoten wie MOD abzuspielen.



Das mächtige LAMEgui ist optimal um Audiodaten in mp3 zu konvertieren.

ZETA zum Ersten

Erster Vorbericht zum neuen BeOS

Als die Firma Be INC. an Palm verkauft wurde, gingen auch sämtliche Rechte am BeOS Quellcode an Palm über. Viele BeOS Fans gaben die Hoffnung auf den Nachfolger von BeOS R5 (also BeOS R6) auf. Doch durch Zufall hatte Bernd Korz wenige Tage zuvor "ein paar" Be Aktien erworben. Mit Palm konnte er sich so verständigen, das er die Rechte am Quelltext bekam und so BeOS R6 zuende entwickeln konnte. Nun ist es endlich soweit, die erste Version kann geordert werden.

zeta ist beos

Wer sich jetzt fragen sollte, was Zeta eigentlich ist und was das mit BeOS zu tun hat, der sei beruhigt. Zeta ist BeOS R6. Es wird allerdings von der Manheimer Firma yellowTAB (die Firma von Bernd Korz) entwickelt, da die Firma Be INC. ihre Aktivitäten schon vor Jahren eingestellt hat. Damit das jetzt ein für alle mal klar wird- Zeta ist a) legal und b) BeOS. So, dann hätten wir das ja geklärt. Als BeOS kann es natürlich auch BeOS Software ausführen und ist nicht auf neue Programme angewiesen. Allerdings kann es aufgrund des neuen Netzwerksystems natürlich bei solchen Programen zu Inkompatibilitäten kommen. Auch Neukompilierungen stehen an. yellowTAB hat allerdings schon vorgelegt und hat fast jedes BeOS Programm unter Zeta getestet, neukompiliert usw... Fazit: über 90% der Software läuft. Das trifft auch auf kommerzielle Software wie den legendären TuneTracker und die Grafiksoftware "Refraction" zu.

viel neues

yellowTAB hat - als wohl nötigste Neuerung- den BONE (BeOS Network Environment) Netzwerkstack implementiert. Im Gegensatz zum alten net_server, der vor allem durch mangelnden Funktionsumfang und seine Absturzfreude "glänzte", kennt BONE Protokolle wie PPoE und bietet ein neues Interface, das nun wesentlich einfacher und übersichtlicher zu bedienen ist.

Den Tracker (die Benutzeroberfläche von BeOS) hat yT ausgewechselt. Er kennt mehr Funktionen (vor allem in den Kontextmenüs, rechter Mausklick) und stellt alle Icons als SVG da. "Scaleable Vector Graphics" erlauben das stufenlose zoomen von Grafiken. Damit gehören die BeOS Mini- Icons der Vergangenheit an. Sie waren zwar praktisch, weil sie wenig Platz verschwendeten, aber bei hohen Auflösungen wurden sie fast unerkennbar. Natürlich kann man die neuen Icons auch auf alte Größe zurückzoomen, wenn man das möchte. Zwar kann die Technik nicht mit MacOS X "QUARZ" mithalten, aber sie bietet für BeOS User doch mehr Komfort und schont die Augen. Die Zeta Icons sind übrigens komplett neu und stammen vom gleichen Designer, der auch bei MacOS X Hand angelegt hat.

Neu ist auch die Möglichkeit, viele Sprachen zu verwalten. So "spricht" Zeta ab Werk Deutsch, Englisch usw... Das LocaleKit, das auch für eigene Programme zur Verfügung steht, erlaubt zudem die leichte Anpassung von Software an verschiedene Sprachen. Ggf. ist darauf zu achten, das die übersetzten Wörter auch in die ursprünglichen Tasten, Dialoge usw... passen. "Autoresizing" (also die automatische Anpassung der Größe von Oberflächenobjekten an den Inhalt) ist erst für einen späteren Zeitpunkt in Planung. Dennoch ist auch diese Funktion eine willkommene Neuerung.

Neu ist auch das Installationsprogramm. Es erlaubt nun entweder alles zu installieren oder jedes Programm und Tool einzeln auszuwählen. Wir denken, das ist eine gute Option für Leute, die sich mit BeOS schon auskennen. Anfänger können nach wie vor alles installieren. Einen Verriss dieser Funktion, wie ihn OS News ablieferte, können wir nicht nachvollziehen. Allerdings hatten wir natürlich auch noch keine Möglichkeit, es in echt zu testen.

Dazu präsentiert Zeta auch Unmengen an neuen Treibern. Die gibt es zwar auch für BeOS R5, aber oftmals musste man diese von Hand "einpatchen". Besonders traf das die Nutzer der Pro Edition, wenn Sie eine Athlon XP oder Pentium 4 kompatible Version brauchten. Dieser komplizierte und lästige Vorgang entfällt nun gott sei dank. Wer genau wissen möchte, welche neuen und alten Treiber integriert sind, der sollte unter www.yellowtab.com/support die Hardwareliste aufrufen.

Kleine Neuerung am Rande. Das Oberflächendesign betrifft nicht nur neue Icons, sondern auch alle anderen Elemente. Die Fenster usw... präsentieren sich im "Dano" Look, den Be vor Jahren vorgestellt hat, kurz bevor dann alles zu Ende war. Man kann aber sehr schnell während des Betriebs auf diverse andere Design wechseln. Manche lehnen sich an die Konurrenz an und wirken wie Windows XP oder MacOS X, andere stellen das klassische BeOS Design da. Da sollte für jeden Geschmack was dabei sein. Ebenso ist es möglich, eigene "Themes" zu erstellen.

alte stärken und schwächen

Das es sich bei Zeta immer noch um BeOS handelt, merkt man an den alten Tugenden. Noch die frühe Beta 3 Version wurde von OS News auch aufgrund der Geschwindigkeit bemängeld, wenngleich sie damals schon sehr schnell war (im Vergleich zu Windows oder Mac). Bernd Korz hat uns versichert, das dies mittlerweile nicht mehr der Fall ist. Zeta soll sogar BeOS R5 abhängen und an der Geschwindigkeit wird auch in der nächsten Zeit noch gepfeilt. Wir begrüßen das Engagement in diese Richtung, konzentriert man sich so doch deutlich auf eine Stärke des BeOS. Wenn man dieses Potential voll ausschöpft, könnte man das schnellste OS aller Zeiten bekommen. Ein Test wird zeigen, in wie weit dies zutrifft.

Taditionell ist Zeta ebenso einfach zu bedienen wie BeOS. Das Gasseé (der Mann hinter BeOS) Jahre lang bei Apple tätig war, kommt BeOS und Zeta in diesem Punkt deutlich zu gute.

Im Gegensatz zu R5 war R6 (und damit auch Zeta) nie für PowerPC Prozessoren ausgelegt. Im yT Forum hat Bernd Korz mehrfach bestätigt, das es zur Zeit keine Pläne für eine PowerPC Version gibt.

Dafür unterstützt Zeta alle modernen x86 CPUs, also Pentium 4, Athlon XP und auch Athlon 64/Opteron. Die nicht nur laut yT sondern auch laut AMD, die BeOS auf diesen CPUs selbst getestet haben. Einem schnellen Zeta- Computer steht also nichts im Weg, ausser vielleicht ein nichtunterstützter Chipsatz. Da muss yT noch genaue Informationen rausgeben.

Nicht behoben ist bislang die 1 GB Speichergrenze. Als BeOS 1995 auf den Markt kam, waren 1 GB RAM so etwas wie eine Zukunftsvision und in die meisten Computer garnicht einbaubar. Selbst die 64 MB RAM, die Be als Minimalkonfiguration vorsah, waren damals irgendwie unverschämt. Fairerweise muß man sagen, das BeOS mit Speicher sehr viel effizienter umgeht als andere Systeme. Auf den Rechnern der Redaktion (zwischen 200 und 512 MB RAM), gab es jedenfalls noch keine "kritischen" Situationen. yellowTAB hat aber bereits angekündigt, diese Grenze so schnell wie nur möglich aufzuheben

- ein guter Schritt, bedenkt man, das sich z.B. Opteron Maschinen heute schon preiswert auf 8 GB RAM aufrüsten lassen.

Schuldig bleibt uns yellowTAB auch eine GeForce 4 und FX Unterstützung. Bislang nutzt man dafür den BeOS Treiber von Rudolf Cornelissen (siehe Interview in dieser Ausgabe). Warum das so ist, können wir nicht beantworten. Offensichtlich gab es ein massives Problem, denn bereits im Oktober 2002 hat Bernd Korz Zeta angekündigt und GeForce 4 Support für die damalige Version versprochen. Naja, es wird schon seine Gründe haben.

Positiv wollen wir noch anmerken, das USB 2.0 implementiert ist (Firewire gibt es bereits seit BeOS R5!). Ebenso wurde Zeta mit Java ausgerüstet, bislang ein echter Pferdefuß unter BeOS. Um welche Version es sich handelt, wissen wir allerdings noch nicht. Ebenso wurde der WebCore integriert. Linuxer dürften diese Technologie in Form von KDE Konquerer kennen, Macianer kennen sie als Safari Webbrowser. Eine durchaus moderne und effiziente Lösung, wenngleich Zeta natürlich auch die aktuellen Mozilla Browser (Mozilla und Firebird) enthält.

software

BeOS ist wohl das einzige Multimediasystem ohne nennenswerte Multimedia- Anwendungen. Ob Zeta diesen Umstand ändern kann (oder ob es das überhaupt will) muss sich zeigen. Momentan sind jedoch noch keine "Blockbuster" von anderen Herstellern angekündigt.

Um das ein wenig zu umschiffen, hat yT einige praktische Anwendungen selbst geschrieben. Mit JukeBox gibt es eine moderne Audiosoftware, die ein wenig an Apples iTunes erinnert- dem Funktionsumfang des Vorbildes aber mindestens gleich kommt. TimeZLiner ist eine Zeitmanagementsoftware, mit der man Termine und Aufgaben schnell und einfach im Überblick behält. Darüberhinaus hat yT noch ein paar Tools integriert und bekannte BeOS Programme wie Beam stark überarbeitet. Auch die Brennsoftware "Helios" hat man von vielen Fehlern bereinigt.

Als Schmankerl spendiert yT den Käufern der Deluxe Edition die Officesoftware "Gobe Productive 2". Die ist zwar schon älter, kostet aber locker 25 bis 50 US$ und ist in Deutschland so gut wie gar nicht zu bekommen. Ebenfalls integriert die Deluxe Edition etliche Programme, die man von BeBits kennt, natürlich alle so angepasst, das sie unter Zeta auch laufen. Bestätigt wurde uns weiterhin das auch Quack 2 auf Zeta läuft.

Um kurzfristig mehr Software zu bekommen, hat yellowTAB auch den X11 Server und GTK+ integriert. Diese Portierungen stehen erst seit wenigen Tagen unter BeOS zur Verfügung, erlauben aber schon jetzt das Ausführen von GIMP (einem UNIX Photoshop Clone). Natürlich können X- Anwendungen auf Dauer keine Lösung sein, bieten aber schnell ein paar gute Programme und sind als Übergangslösung akzeptabel.

Alles in allem eine solide Auswahl, mit der man leben kann. Vor allem, wenn man bedenkt, das Zeta bislang gar nicht erhältlich war. Für die Zukunft bleibt zu hoffen, dass es aber wieder ein paar neue Titel unter Zeta gibt. Vielleicht können sich die BeOS Veteranen ja nochmal durchringen.

hier und jetzt

Seit Samstag, den 27.09.2003 kann man Zeta nun zum Ersten mal bestellen. Momentan wird nur die Deluxe Edition angeboten. Es handelt sich hierbei um einen Release Candidate 1 (RC1), also noch nicht um die finale Version. Allerdings sind diese Release Candidates einer fertigen Version schon so stark ähnlich, das man sie fast bedenkenlos benutzen kann. Dennoch möchten wir

auch eine kleine Warnung aussprechen: die Deluxe Edition ist eine DVD! Wer kein DVD Laufwerk hat, muss also noch bis zur fertigen Version warten, die auch auf CDs erhältlich sein wird.
Man darf auch nicht vergessen, das dieser Version nur eine kleine Einleitung beiligt. Interessenten sollten sich also mit BeOS, zumindest jedoch mit anderen Betriebssystemen, bereits auskennen. Da die Version noch nicht bei den Bestellern angekommen ist, können wir Euch auch noch keinen praktischen Bericht dazu liefern.
In Sachen kompatibler Hardware solltet Ihr die Liste auf yellowTAB beachten. Wer bereits BeOS einsetzt, der wird aber keinerlei Probleme haben, Zeta zu installieren, da auch alle alten BeOS Treiber enthalten sind.
Insgesamt empfiehlt sich die jetzige Version für folgende Zielgruppen:

- Entwickler

Ganz klar. Wer sicherstellen möchte, das seine Software auch auf Zeta läuft, kommt nicht drumrum. Auch Entwickler, die sich mit neuen Funktionen und der neuen IDE vertraut machen möchten, sollten zugreifen.

- Technikfreaks

Ein besserer Name ist mir nicht eingefallen. Wer sich gern alternative Systeme anschaut, der ist hier goldrichtig

- BeOS Fans

Die Leute, die seit Jahren auf R6 warten, die können jetzt mal zugreifen

- Entscheider

Für die sogen. "Entscheider" ist diese Version sehr gut geeignet, nicht zuletzt weil sie die (momentan) erhältliche Software für Zeta gut wiederspiegelt. Zumindest um einen ersten technischen Eindruck zu erhalten, ist diese Version gut geeignet.

Nicht unerwähnt lassen wir die Möglichkeit, einen kompletten Zeta Computer zu bestellen. yellowTAB bietet neben 2 stationären Modellen auch ein Notebook an. Besonders das dürfte für BeOS Fans interessant sein- sind doch Notebooks im Bezug auf die Kompatibilität immer ein Ratespiel. Zur Güte der Computer können wir freilich nichts sagen, da uns bislang keine Testgeräte zur Verfügung stehen. Zumindest preislich sind die angebotenen Konfigurationen aber schon mal sehr interessant.

ausblick

Ob Zeta jemals erfolgreich wird oder ob zumindest ein für Softwareanbieter lukrativer Markt etabliert werden kann, das kann im Moment niemand sagen. yellowTABs Strategie, Zeta auch in der kleinsten Version mit vielen nützlichen Programmen auszustatten, verspricht zumindest einen nachhaltigeren Erfolg, als dies bei BeOS der Fall war.

Bernd Korz und seine Mannen versuchen deutlich auch ärmere Länder zu begeistern, die sonst nur auf umständliche UNIX Programme ausweichen können. Zudem bietet yellowTAB vom Start weg Hardware an, die deutlich zukunftssicherer ist, als seinerzeit die BeBOX. Das erpart auch die leidliche Suche nach PC Herstellern, die Zeta auf ihren Rechnern vorinstallieren.

Für Dezember steht bereits die finale R1 Version an- dann soll es auch die kleineren Versionen (ab 39 Euro) geben. Gerade diese könnten mit ein wenig Marketing sehr guten Absatz bringen. Bleibt (wie bei jedem System) zu hoffen, das yT zumindest soviele User finden kann, das Softwarehersteller sehen, OK, hier können wir etwas verkaufen und wir werden Zeta unterstüzen.

Von Matthias Breiter

yellowTAB erreichen Sie unter
www.yellowtab.com

Endlich 18 ...

Jedes normale Geburtstagskind dürfte sich jetzt über Alkohol und nen Führerschein freuen, unseres genießt dagegen andere Vorzüge. Vor kurzem feierte die Mutter aller Multimediacomputer Ihren 18 Geburtstag. Der (eigentlich müsste es ja die heissen) AMIGA 1000 wurde 18 Jahre alt. Grund genug für uns mal einen kleinen Ausflug ins Land der Freundin zu riskieren. Dieser Artikel ist natürlich nur ein ganz kleiner Ausschnitt aus der bunten AMIGA Welt. Wer sich ernsthaft interessiert, findet am Ende des Artikels eine kleine Linksammlung um sich einzulesen.

die loraine

Jay Miner konzipierte in den 70ern u.a. die ATARI VCS Konsole und den ATARI 800 Computer. Als ATARI jedoch kein Interesse an der neuen 16bit Technik hatte, gründete Miner 1982 sein eigenes Unternehmen, um die beste Konsole der Welt zu bauen, die Loraine. Sie sollte nicht nur einen starken Hauptprozessor mit 16bit Technologie besitzen, sondern 3 Zusatzchips, die die CPU entlasten. Diese 3 "Customchips" waren sein Lebenswerk. Sie kümmern sich um Grafikaufbau, Soundberechnung und Speicher-verwaltung. Gleichzeitig wurde an einer Computererweiterung gearbeitet, mit der man die Loraine zu einem richtigen Rechner erweitern konnte.

commodore amiga

Als 1983/1984 der Konsolenmarkt zusammenstürzte, hatte AMIGA die beste Konsole der Welt- nur eben keinen Markt. Also entschloß man sich, die Computererweiterung gleich zu integrieren. Aus der Loraine wurde der AMIGA. Um Sponsoren zu gewinnen stellte man den AMIGA 1984 erstmals einer kleinen Auswahl von Fachbesuchern vor. Was man dort zu Gesicht bekam, verschlug den ungläubigen Gästen die Sprache. Eine riesige Kiste, bei der alle paar Minuten mal ein Chip durchbrannte, erwartete sie. Das lag daran, das die 3 Customchips noch nicht als Chip verfügbar waren, sondern nur als Platine. Doch als AMIGA die erste Präsentation startete, schlug die Skepsis in Begeisterung um. Ein rot/weißer Ball hüpfte über den Bildschirm- und zwar 3-Dimensional (Vektrografik mit gefüllten Farbflächen). Für einen Heimcomputer war dies eine unvorstellbare Leistung. Dazu gabs den "fetten" Stereosound. Commodore zögerte nicht und kaufte AMIGA. Für die kleine Firma war dies eine echte Wohltat. Commodore stellte Geld, Equipment und viele Entwickler bereit. Der Rot/Weiße Ball ist heute das offizielle AMIGA Logo.

gestatten, amiga

1985 war es dann endlich so weit. Der AMIGA kommt auf den Markt. Die Fachpresse überschlägt sich mit Superlativen. Ausgestattet mit einem 3,5" Diskettenlaufwerk und 512 KB RAM steht er ja schon nicht schlecht da. Seine 3 Customchips bringen den AMIGA in eine audiovisuelle Dimension, die man bis dato nicht kannte. Gegen ihn wirkten die Konkurrenten wie Taschenrechner. Trotz des nicht geringen Preises von ca. 6500 DM findet der AMIGA schnell professionelle Kundschaft. Und auch die Programmierer sind begeistert. Er hat entstehen ein paar erste Programme und

Erweiterungsschnittstellen und unter ihm kann man dank zweier Plastikschienen die Tastatur parken. Noch eine Spezialität darf nicht unerwähnt bleiben. Der AMIGA kann eine Farbe durch ein externes Videobild ersetzen. Da das Computerbild mit dem Videobild synchron läuft, kann man Videos über diesen Genlock mit Titeln versehen usw... Der erste "preiswerte" Videoschnittcomputer ist geboren.
Trotz seiner bahnbrechenden Technik sind die Verkaufszahlen zunächst verhalten. Ein ATARI ST kostet z.B. nur 3500 DM, ein C64 ist noch viel billiger. Viel Software wird zunächst von anderen Systemen konvertiert und nutzt so die technischen Möglichkeiten kaum aus.

die antwort auf den st

Doch die Konkurrenz hatte die Rechnung ohne Commodore gemacht. Im Gegensatz zum C64 und den ganzen anderen Commodore Maschinen war der AMIGA wirklich ein exklusives Gerät. Vor allem gegen den ATARI ST hatte es der AMIGA schwer: so schuf Commodore einen "kleinen" AMIGA, mit dem typischen Tastatur-im-Computer Gehäuse. Durch weitere Einsparungsmaßnahmen und eine neue Platine konnte dieser Rechner im großen Stil angeboten werden. 1986 war es soweit, der AMIGA wurde in AMIGA 1000 umbenannt. Der neue kleine Computer wurde zum AMIGA 500. 1 Jahr später war AMIGA der Weltmarktführer. 54% Marktanteil zu einer Zeit, in der es dutzende Computersysteme gab- das hatte niemand für möglich gehalten. Doch viele exklusive Spiele oder deutlich bessere Versionen machten die Kaufentscheidung leicht.
Den beiden Rechnern stand der A2000 zur Seite, der in Braunschweig entwickelt und gebaut wurde. War der 500er ein kleiner 1000er, so war der 2000 der große, böse Bruder. 6 Kartensteckplätze, mehrere interne Laufwerke und 1 MB RAM machten den A2000 zu einem gefährlichen Konkurrenten für den IBM PC und die Apple Rechner. Aufgrund seiner guten Technik gab es auch den A2500, eine waschechte UNIX Workstation.

der anfang ...

1990 kam der A3000. Entgegen vieler Ewartungen besaß er immer noch die alten Custom Chips, konnte aber AMIGA OS 2.0 booten und bot die leicht überarbeitete ECS Grafik. Die neue Oberfläche war wesentlich besser und konnte durchaus auch gegen andere Systeme bestehen. Beim Prozessor hatte sich nichts getan. So war der AMIGA 3000 eher ein Experiment, das nichtmal von vielen AMIGA Usern war genommen wurde. So langsam drängten die Fans und auch viele Mitarbeiter auf eine ganz neue Hardware. Der AMIGA AA (später als AGA bekannt) war die Lösung. Als 32bit Computer ausgelegt hätte er wohl Anfang 1991 das Licht der Welt erblicken können - doch Commodore zögert "Der AMIGA 500 wird sich jetzt und bis in alle Ewigkeit hervorragend verkaufen. Mehr Computer braucht kein Mensch."

... vom ende

1991 kündigt Commodore den AMIGA 600 an. Die gesamte Branche war in Aufruhr. Kommt endlich der AA-Computer? Was wird er leisten? Doch die CeBit im Frühjahr 1992 wird für Commodore zum Fauxpas. Der A600 ist lediglich ein AMIGA 500 in einem neuen Gehäuse, mit AMIGA OS 2.0, 1 MB RAM, ECS Grafik vom A3000 und der Option auf eine sündhaftteure 2,5" Festplatte. Vernichtend. Die Fans sind aufgelöst und erstmals verlassen AMIGA Anwender das System und pilgern in Scharen zu Microsoft.
In einer Blitzaktion kommt dann Ende 1992 doch endlich die AGA (ehem. AA) Generation- der klassische AMIGA ist seit 7 Jahren fast unverändert auf den Markt. Gefeuert von einem mindestens 16 MHz schnellen 68020 Prozessor, min. 2 MB

RAM, fähig 16,7 Mio. Farben darzustellen, 3,5" IDE Festplatten anzusprechen usw... gelingt Commodore zunächst ein guter Einstand. Auch das neue AMIGA OS 3.0 macht einen stark verbesserten Eindruck. Doch dann bewahrheitet sich, was viele befürchtet hatten - die AGA AMIGA 1200 und 4000 sind inkompatibel zu den alten Rechnern. Nur wenig Software läuft und echte AGA Anwendungen sind Mangelware. Da Commodore auch vorher die Spezifikationen nichtmal an Entwickler weiter gab, hatten viele Firmen das System schon längst verlassen. Die Software, die den AMIGA 500 in Rekordzeit an seinen Konkurrenten vorbeiziehen ließ, fehlte den neuen Geräten völlig.

der letzte schlag

Um den stark werdenden Konsolen in letzter Sekunde das Wasser abzugraben, bringt Commodore Anfang 1993 das AMIGA CD32. Es basiert auf dem AMIGA 1200, hat ein CD ROM Laufwerk und ist die erste 32bit Konsole der Welt. Doch die Firma ist schon schwer angeschlagen. Es wurden wohl nur 150.000 Geräte produziert. Die Meisten blieben zudem gleich beim Hersteller auf den Philipinen liegen, weil Commodore seine Schulden nicht mehr zahlen konnte. Das CD32 erfüllte die Erwartungen leider nicht und Software für die AGA Generation blieb so für Immer Mangelware.

der schwärzeste tag

1994 meldet Commodore Konkurs. Kein Geld mehr. Aus. Ende. Vorbei. AMIGA geht zunächst an eine Investorengruppe und wird dann von Deutschlands größtem PC Händler ESCOM übernommen. Zunächst sieht es gut aus. ESCOM kann die Produktion des AMIGA 1200 wieder aufnehmen. Auch ein neuer AMIGA, der "Walker", wird vorgestellt - naja, eher eine peinliche Lachnummer, über die wir hier lieber schweigen. Durch ein Lieferproblem Weihnachten 1995/1996 erwischt es ESCOM eiskalt. Konkurs. AMIGA wird an Gateway verkauft. Die wollen auch einen neuen AMIGA bringen, doch obwohl das Gerät bereits fertig ist, wird es nie ausgeliefert. AMIGA geht letztendlich wieder an eine kleine Investorengruppe.

amiga heute benutzen

Für Sammler und Fans klassischer Computerspiele ist die erste Generation die beste Wahl. Größtes Spieleangebot und optimale Ausnutzung der Technik. Freilich sind die alten AMIGA Computer was für Nostalgiker. Nur um diese Rechner zu tunen, sollte man sie nicht kaufen. Moderne Anwendungen kann man getrost vergessen.
Unvergessen natürlich auch das AMIGA CD32. Ein AGA Gerät der A1200 Klasse. Schade, das nie echte Spieleklassiker erschienen sind, die die Maschine für Konsolenliebhaber sehr interessant machen würden.
Der wohl schönste AMIGA ist der 1200. Der AGA Rechner bietet durchaus gute Leistung, wenngleich die AGA Generation nicht mit hochkarätigen Spielen aufwarten kann, die es nicht auch auf anderen Systemen gäbe. Der 1200er ist im Vergleich zu den alten AMIGA technisch um Äonen besser und lässt sich relativ einfach und preiswert aufrüsten. Dafür verzichtet man eben auf die Kompatibilität. Ein gut ausgesattetes System kann man für ca. 100 Euro bekommen.
Um auch heute noch gut damit arbeiten zu können, kann man z.B. einen PowerPC einpflanzen. Diese Produkte sind jedoch alle nach der Ära Commodore entstanden. Daher ist es nicht verwunderlich, das es verschiedene PPC Systeme gibt, u.a. WarpOS, Blizzard... Für dieses oder jenes Spiel oder Programm braucht man dann diese oder jene Betriebssoftware - mit der Einfachheit des AMIGA hat das dann leider nichts mehr zu tun. Man darf auch nicht vergessen, dass es sich meist um teure Produkte kleiner Firmen handelt h-

einige hundert Euro muß man locker einkalkulieren.
Zu guter Letzt sei auf den Unix AMIGA Emulator (UAE) hingewiesen, den es auch unter BeOS gibt und den wir in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen.

amiga morgen

Seit 1992 warten die AMIGA-Fans auf ein wirklich neues Produkt. Nun endlich gibt es zwei Systeme, die um die Krone des Nachfolgers wetteifern. Der AMIGA ONE von AMIGA selbst und der Pegasos von der Firma Genesi.
Ob eines dieser beiden Systeme jemals wirklich Erfolg haben wird, ist schwer zu sagen. Fakt ist, dass sie für Fans alternativer Systeme eine sehr gute Wahl sind. Zudem besitzt auch Axel Dörfler einen Pegasos - er entwickelt OpenBeOS explizit auch für dieses PowerPC System.
Und eins darf man nicht vergessen: AMIGA hat etwas, was viele Hersteller nicht haben - einen legendären Namen. In diesem Sinne, alles Gute zum Geburtstag.

linksammlung

www.amiga.de - Die offizielle AMIGA Homepage. Nicht sonderlich informativ und ein bisschen wirr.

www.amiga-news.de - Deutsche Newsseite rund um AMIGA, A1 und Pegasos, sehr aktuell.

www.amiga-future.de - Gelungenes AMIGA Printmagazin.

www.amiga600.de - Extremtuning für den A600, eine Website die den unbeliebten Rechner von seiner guten Seite zeigt.

www.kultpower.de - Jede Menge Originaltests usw... aus gut 20 Jahren Videospielmagazinen wie ASM, Joker ...

www.kaiiv.de/amiga.html - Der erste große Test zum original AMIGA aus dem legendären 64'er Magazin.

www.pegasosppc.com - Herstellerseite zum Pegasos Computer und MorphOS.

BeUAE

Der BeUAE ist die Portierung des für Unix entwickelten Amiga Emulators UAE. Dieser Ultimate Amiga Emulator hat sich schnell etabliert und ist auf nahezu allen verfügbaren Systemen anzutreffen. Die wohl am weitesten entwickelte Version ist dabei die WinUAE (Windows) Version, die durch die Verkaufsversion der Firma Cloanto mit ihrer Amiga Forever Distribution ihren Höchststand erhält.

Mit der derzeitigen Version 0.8.17 Beta, verfügt die BeOS Gemeinde zwar nicht über die aktuellste Version des UAE, ist aber dennoch im Besitz einer der besseren Portierungen.
Die Benutzeroberfläche des Emulators kann sich sogar mit der Windows Version messen.
Diese ist übersichtlich aufgebaut und einfach zu bedienen. Leider verfügt die BeOS Gemeinde nicht über ein UAE Entwicklungsteam, so dass diese mit einfachen Portierungen auskommen muss. Der derzeitige Entwickler, der sich um die letzen Portierungen gekümmert hat, ist Axel Dörfler, welcher wegen anderer wichtiger Projekte derzeit nicht die Zeit findet, eine neue Portierung des UAE zu erstellen.
Dennoch kann sich diese unfertige Version sehen lassen und auch der Funktionsumfang ist ausreichen und nutzbar.

Wenn man einen Emulator benutzen möchte, sollte man sich immer überlegen, was dieser denn mit diesem Programm machen möchte.
Will der User nur spielen, reicht eine Kickstart Version 1.3 oder 2.0 völlig aus. Es ist sogar ratsam diese Versionen zu nutzen, da die meisten Spiele auf diesen Plattformen erstellt wurden und es nicht immer gewährleistet ist, dass diese auf höheren Versionen lauffähig sind.
Möchte der Benutzer dieser Software aber über eine Desktop Oberfläche arbeiten und dabei einen vernünftigen Standart haben sollte dieser die Version 3.1 oder höher nutzen. Diese Desktop Version unterscheidet sich eigentlich nicht sonderlich von anderen Betriebsystemen, dieses ist sogar dem des BeOS Systems recht ähnlich, so dass früher immer gesagt worden ist, dass Amiga Umsteiger eigentlich sehr schnell mit BeOS arbeiten könnten, ja es sogar lieben würden.

Die Amiga Gemeinde ist eine sehr alte und sehr aktive Gruppierung, so dass sich immer Personen gefunden haben, die sich mit dem Emulator beschäftigt haben und auch ihre Ideen mit einfließen ließen. Auf diese Weise war eine stetige Weiterentwicklung möglich, die ein Produkt hervorgebracht hat, dass alle anderen System-Emulatoren weit hinter sich gelassen hat. Der Emulator ist sogar in der Lage die Festplatten des Rechners zu benutzen, auf das es installiert wurde. Dafür ist keine Formatierung oder Erstellung irgendwelcher künstlicher Harddisk Geräten nötig, bietet dieses aber zusätzlich an. Somit verfügt der Emulator oder besser der Amiga, der hier emuliert wird über unmengen Arbeitspeicher. Die damaligen Amiga User mussten sich meistens mit 1 Megabyte großen Erweiterungen zufrieden geben und konnten von solch immensen Speicherplatz nur träumen.

Wie BeOS ist auch der Amiga ein Multimedia System, was besonders durch Anwendungen in diesem Bereich überzeugen konnte. Viele der damals erzeugen Animationen wurden mit dem Amiga erstellt. Von diesen Multimedia-Vorteilen haben auch die Spiele profitiert, die mit schönen Videosequenzen und Grafiken aufwarten konnten. Nach heutigen Stand gemessen ist dies natürlich kaum noch vorstellbar, da die Entwicklung der heutigen Computer dermaßen schnell voran geht.
Wo man damals versuchte aus vorhandenen, nahezu gleichbleibenden Ressourcen, noch bessere Grafik oder Sound heraus zu bekommen als es ihre Vorgänger geschafft haben, wird heute der Rechner mit neueren Komponenten ausgestatten und daraufhin gleich auf die nächsthöhere Stufe zugearbeitet. Eine Entwicklung wie sie es bei Amiga gegeben hat, ist heute eigentlich nur noch bei Konsolen zu finden, die mit einer festen Ausstattung ausgeliefert wird, die nicht erweiterbar ist.

Während man heute eine Software auf einer CD erhält, musste die Amiga User mit der einfachen Diskette mit 880kb vorlieb nehmen. Da das System so aufgebaut war, dass Programme direkt von Diskette gestartet werden konnten, war eine Benutzeroberfläche wie bei heutigen Systemen nicht zwingend notwendig. Erst nach erscheinen der ersten Festplatten wurden immer mehr Arbeiten über die Amiga Benutzerfläche (Workbench) verrichtet. Somit ist das Hauptmedium, mit dem der Emulator zu arbeiten hat, auch die Diskette, die als ADF (Amiga Disk Floppy) Datei bezeichnet wird. Bei dieser handelt es sich um das Produkt einer auf dem Amiga ausgelesenen Diskette, die als ein Paket abgelegt wird. Im Prinzip nichts anderes als eine gepackte Datei, wie etwa mit BeZip oder BeRar. Der Emulator hat nun die Fähigkeit diese Dateien praktisch im Speicher zu öffnen und auszuführen.

benutzung des emulators

Um den Emulator zum Laufen zu bekommen, benötigt man neben einer ADF Datei noch ein Amiga Rom-File und den Rom-Key. Weil die Amiga Roms mit einem Kopierrecht versehen sind, deren Rechte derzeit bei der Firma Cloanto liegen, muss dieses zuerst auf ihrem Amiga ausgelesen werden.

Hierzu verwenden wir das Programm transrom.

AMIGA/CLI: transrom >ram:kick.rom
(ram: ist nur ein Beispiel für den Speicherort des Romfiles)

Warnung & wichtiger Hinweis !

Bitte beachten Sie, dass sie diesen Romfile nur benutzen dürfen, wenn sie im Besitz eines Amiga´s sind. Dieser darf nur für den eigenen Bedarf erstellt und genutzt werden. Jedes weitergeben oder der Verkauf kann rechtliche Konsequenzen haben. Auf Grund dieser Gegebenheit, werden sie in diesem Artikel keine Adressen oder Bezugspunkte, zum kostenlosen Erwerb aller in diesem Artikel vorgestellten Software finden. Der Autor wird und kann ihnen zu diesem Thema keine Auskunft geben. Um rechtlichen Problemen aus dem Weg zu gehen, legen sie sich die Amiga Forever CD zu, die sie hier: http://www.cloanto.com, erwerben können.

wie kann ich Daten zwischen meinem Amiga und den PC austauschen?

Nun da gibt es mehrere Möglichkeiten, zum einen wäre da die Möglichkeit, bei Vorhandensein einer Netzwerkkarte im Amiga, diese über das Internet zu versenden (an eigene E-Mail).
Zweitens kann man Daten vom PC auf den Amiga über ein CD Rom Laufwerk übertragen, nur sind die meisten Amigasysteme nicht mit einem solchen Medium ausgestatten.
Die dritte Möglichkeit währe, wenn sie auf ihrem Amiga die CrossDos Device installiert haben und das PC0 (Standort: /storage/dosdrivers) File vorhanden ist, ihre Daten über eine 1,4 MB Diskette, die nur auf 720 Kb formatiert (auf dem PC) wurde, zum übertragen ihrer Daten nutzen.
Crossdos können sie sich über das AmiNet runterladen: http://www.aminet.net
Als vierte Möglichkeit währe da die Verbindung beider Computer über ein Nullmodem Kabel, also eine Art PC-Direktverbindung. Hier für können Sie aber kein Standardkabel verwenden, sondern müssen sich eines selber erstellen.

Als letztes fehlt uns nur noch eine ADF-Datei, die Sie zum Beispiel von http://www.amiga-island.de beziehen können.

Sie können sich auch eine eigene ADF-Datei erstellen. Um diese zu erstellen, benötigt man das Programm Transdisk, welche eine angegebene Floppy ausliest und als Adf-Datei ablegt.

AMIGA/CLI: transdisk >ram:game.adf -d trackdisk 1 -s 0 -e 79

Erläuterung - Ram: Ist bei diesem Beispiel der Speicherort der zu erstellenden Datei. Mit trackdisk 1 geben sie dem Programm an, dass die Diskette in Laufwerk Df1 ausgelesen werden soll. Wenn Sie das Df0 auslesen wollen, ändern Sie einfach die Laufwerksangabe von 1 auf 0.
Mit -s 0 und -e 79 geben Sie die Tracks an, die ausgelesen werden sollen. Die meisten Amiga Spiele haben eine Diskettenbelegung von 0 bis 79 Tracks. Es gibt aber auch Spiele und Programme, bei denen die Disketten bis zum Track 81 beschrieben wurden, hier ändern sie einfach den Endtrack auf 81. Diese Angaben können sie auch direkt vom Programm abfragen, indem sie in der CLI transdisk -h (steht für Hilfe) eingeben.

einstellung des emulators

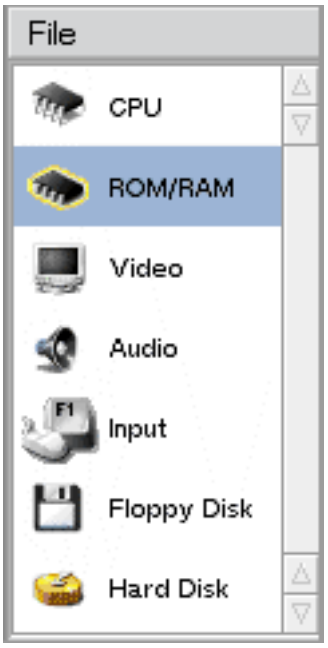
Grundsätzlich gilt, dass jedes Programm oder Spiel eine völlig andere optimale Einstellung haben kann. Es ist deshalb nicht auszuschließen, dass es schon einige Zeit in Anspruch nimmt, die jeweilige Einstellung zu erarbeiten.

Hierbei reicht oftmals schon die Veränderung von Speicherbereichen oder Veränderung der Grafikeinstellung des Emulators.

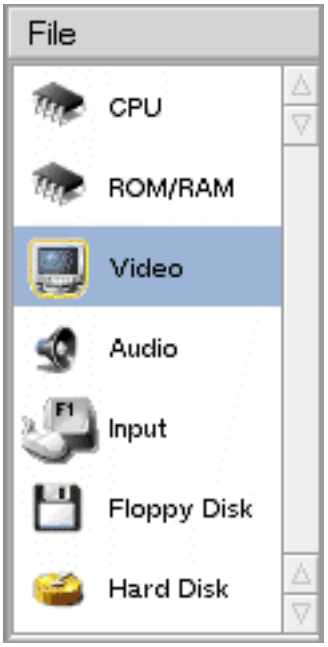
- Um nun zu zeigen, wie ein Spiel über den Emulator zum laufen gebracht wird, unterlassen wir eine systematische Feineinstellung.
- Das Spiel was wir in diesem Beispiel starten wollen, heißt Turrican und ist eines der absoluten Klassiker unter den Amigaspielen.

Wir öffnen den Emulator und erhalten zuerst den Einstellungsbereich der CPU, in diesem Bereich wird der Prozessor des zu emulierenden Amigas angegeben.
Da wir ein Spiel emulieren wollen, was damals auf der Kickstart 1.3 erschienen ist, wird es am besten sein, wir emulieren einen Amiga 500 mit seinen System-spezifischen Eigenschaften (kleine Änderungen vorbehalten).
Der Amiga500 mit der Kickstart 1.3 hatte standardmäßig einen 68000 Prozessor, wir verwenden allerdings den 68020 für unser Beispiel, diesen können sie unter "Model" angeben. Des weiteren sollte noch die Geschwindigkeit des Prozessors angegeben werden. Dieses machen wir über die Einstellung Speed/Approximate A500.

Nach der Einstellung der CPU kommen wir zur Einstellung des Arbeitsspeichers und Einstellung der Kickstart. Unter dem Menüpunkt ROM/Kickstart File: wählen wir unsere gewünschte Kickstart Version aus, diese sollte auf Ihren System liegen und wird über die Select-Taste und das darauf erscheinende Suchfenster ausgewählt und durch einen Doppelklick eingefügt. Gleiches gilt für den ROM-key (soweit vorhanden).

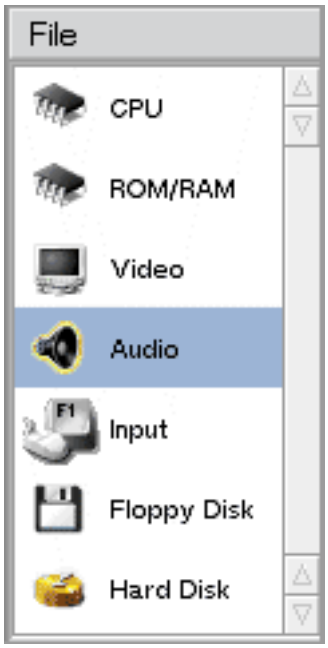


Da wir unseren Emulator auf einem modernen System zum laufen bringen möchten, das bedeutend mehr Speicherleistung besitzt als der Amiga, können wir dem Emulator ruhig etwas mehr Systemspeicher zufügen. Diese können Sie durch das verstellen des Chip-RAM/Memory Size: Reglers erreichen. In diesem Beispiel verwenden wir einen Speicher von einem MB.

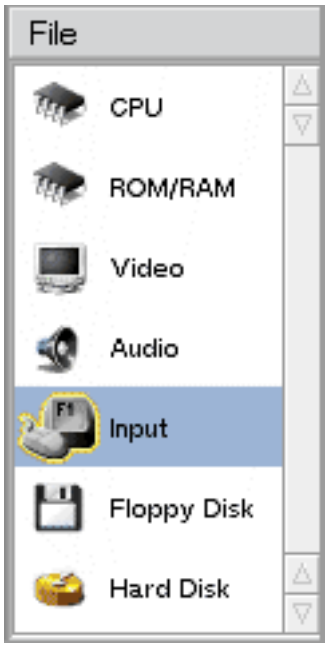


Nun kommen wir zur Video-einstellung, über die sie die Größe des dargestellten Bildschirmes des Emulators einstellen können. Hierbei ist zu beachten, welche Einstellung Ihr BeOS System hat.
Es ist immer ratsam, die Einstellung des Emulators etwas kleiner zu machen, als die des Wirts-Systems.
Im Beispiel wurde eine Einstellung von 800x600 Bildpunkten verwendet. Zusätzlich können sie über diesen Bereich dem emulierten Amiga noch etwas mehr Speicher zugute kommen lassen, indem sie den Graphics-Card-RAM Regler auf beispielsweise einen Megabyte verstellen.

Nun kommen wir zu Problemkind es Amiga Emulators, nämlich dem Sound. Der Emulator kann zwar den Sound ordnungsgemäß abspielen, tut sich aber oftmals schwer diesen optimal auszugeben. Deshalb kommt es oft zu Soundausgabefehlern, die durch einige Feineinstellungen zwar zu verbessern, aber leider nicht zu beseitigen sind. Für unser Beispiel begnügen wir uns mit der Einstellung des Sound mode: Standard Sound, eine Frequency von 44100, einer Resolution von 16Bit und dem Channels: stereo. Spaßeshalber erhöhen wir den Sound- Buffer auf 8 Kilobytes.

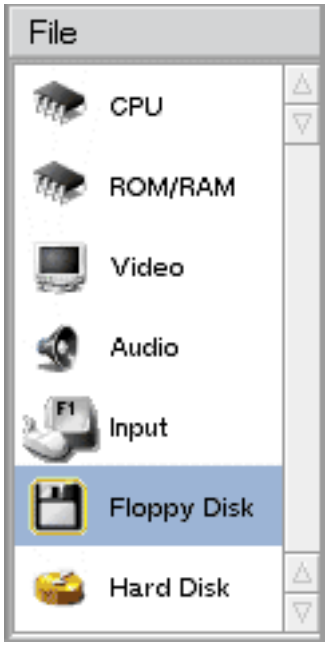


Weiter geht es mit der Einstellung der Emulatoren-bedienung, sprich die Zuordnung von Joystick und Mouse. Der Amiga verfügte über zwei Ports, die für diese beiden Geräte verwendet wurden, diese können über diese Einstellungen frei zugeordnet werden. Da wir in unserem Beispiel über keinen Joystick verfügen, wählen wir beim Port1 das Keyboard A, wodurch die Joystickfunktion über die Tastatur ersetzt wird.



Auf dem Port2 sollte die Mouse ausgewählt werden, da dies die Standardauswahl wäre. Würden wir jetzt ein Spiel emulieren, bei dem zwei Spieler gegen einander spielen könnten, wäre auch hier die Einstellung eines Keyboards von Nöten, wobei nicht dieselbe Einstellung verwendet werden sollte (Beispiel: Port1 KeyboardA Port2 KeyboardB).

Jetzt benötigen wir nur noch die ADF-Datei um das Spiel zu starten. Dieses können sie über den Einstellungsbereich Floppy Disk einfügen. Hierbei wählen wir unter Floppy unit 0 (Df0), wie bei dem Kickstartfile, das auf dem System liegende Spiel aus und fügen dieses über einen Doppelklick ein. Verfügt das zu emulierende Spiel oder Programm über mehrere Disketten, so können sie diese unter den weiteren Floppy-Einstellungen einfügen.



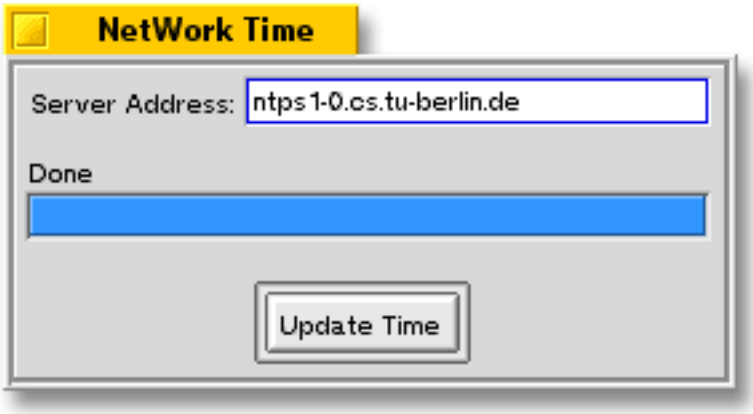
Bevor sie jetzt die Emulation über den Start UAE Knopf starten, sollten Sie Ihre Einstellungen speichern, damit Sie nicht jedes mal alles neu einstellen müssen. Hierzu gehen Sie auf die Menüleiste unter File/Save as... , wählen den gewünschten Speicherort aus und speichern diese unter einem von Ihnen gewählten Namen ab.

Läuft die Emulation, können Sie, durch betätigen der Taste F12, in den Floppy Einstellungsbereich wechseln um dort einen nötigen Diskettentausch durchzuführen oder aber auch die Emulation zu beenden (wichtig bei Vollbildmodus).

Christian Albrecht

Wer hat an der Uhr gedreht?

Uhrzeit über Timeserver genau einstellen.

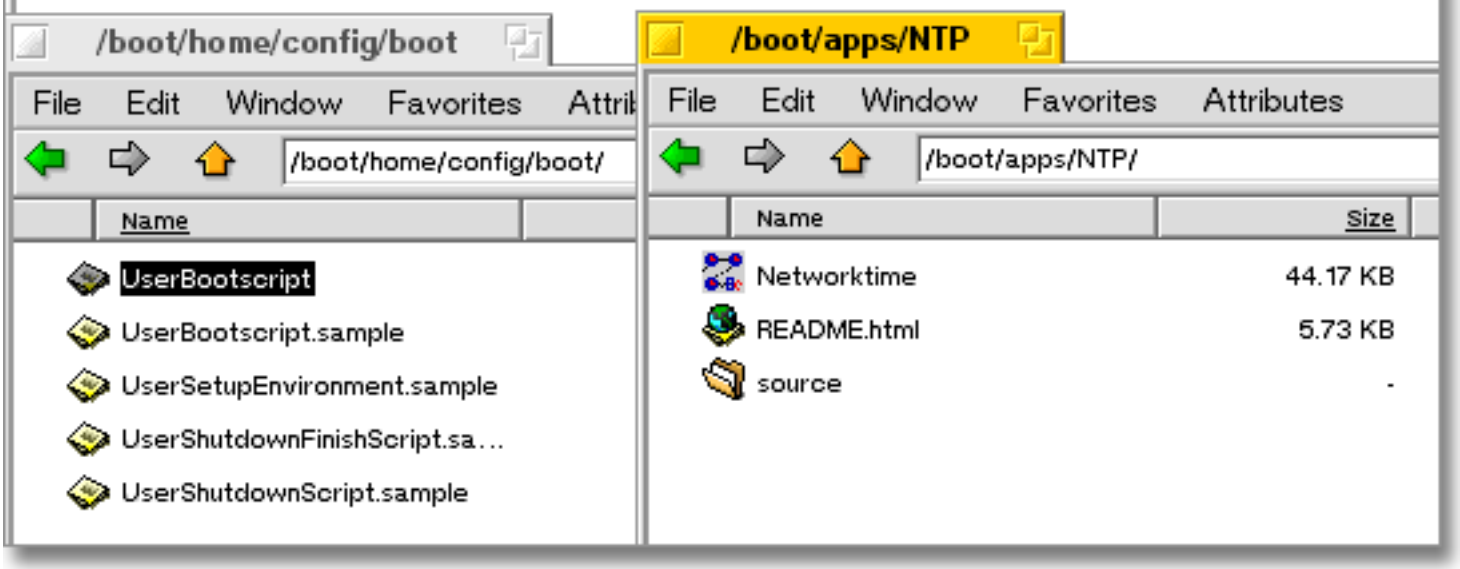


Schade, wenn die Zeit nicht stimmt!
Um diesen Umstand zu ändern, gibt es ein Programm namens `NTP`.
NTP basiert auf dem Network Time Protocol, welches dazu dient, Systemuhren mit einem im Internet befindlichen Timeserver zu synchronisieren.
Dadurch ist eine Atomuhrgleiche Genauigkeit gegeben.
Das Programm kann man sich unter http://www.bebits.com/app/624 laden.
Entweder man startet es manuell, oder man fügt es ins UserBootscript ein.
Das erledigt man wie folgt: /pfad zum programm/Networktime TimeserverIP & (siehe Screenshot unten)
Eine Liste von öffentlichen Timeservern findet ihr hier: http://www.eecis.udel.edu/~mills/ntp/clock1a.html.
So sychronisiert NTP schon beim Systemstart die Systemuhr mit dem Timeserver (eine geöffnete Internetverbindung vorausgesetzt).
Alles in allem ein nützliches Uitility.

Geschrieben von Oliver "bones_"

```
#
#Have audio CDs looked up automatically -- added by RipEnc
~/config/bin/cddblinkd &
# Workspaces
/boot/beos/preferences/Workspaces & sleep 2 && /boot/apps/WorkMeister/WorkMe
# Time sync
/boot/apps/NTP/Networktime 130.149.17.21 &
```

Eintrag ins UserBootscript



Willkommen Community

Vorstellung der neuen Community Lounge

die idee

Als ich darüber nachdachte, was ich noch in die Technoids einbauen könnte, kam ich gleich auf die Idee dieser Lounge. Viele Artikel, Layoutvorschläge und Übersetzungen stammen ja von Leuten aus der Community.
Der Einsatz dieser Leute soll hier besonders gewürdigt werden.

was steht hier drin?

Nun, zunächst können hier Leserbriefe "abgedruckt" werden. Die Briefe können in deutsch oder englisch eingeschickt werden. Wir werden sie dann entsprechend übersetzen und beantworten. Die Briefe könnt Ihr an technoids@morgentau.org oder auch an technoids@web.de schicken.

Als nächstes haben wir Community Werbung. Das bedeutet, wenn Ihr eine Community- Seite habt, oder Free/Shareware für BeOS programmiert oder eine BUG (BeOS User Group) betreibt, dann könnt Ihr hier eine kleine kostenlose Werbeanzeige haben.
Ein Beispiel haben wir auch gleich eingefügt.

was noch kommt

Wir möchten noch den "Community Status" implementieren. Also alle möglichen Projekte können hier erwähnt werden. Mini- Interviews sind ebenso willkommen.

Wenn Ihr eine Community- Seite oder eine BUG betreibt, dann schreibt uns doch ein wenig darüber. Wenn Ihr ein "Einzelkämpfer" seid, auch kein Problem. Schreibt uns einfach Eure Erfahrungen zu BeOS auf. Einfach was Ihr so mit BeOS macht.

ein platz nur für euch

Wie Ihr sehen könnt, möchten wir einen Platz für Eure Themen und Meinungen anbieten. So können wir auch alle Facetten der Community erfassen. Aber wir brauchen Eure Anregungen, Eure Beiträge und Eure Meinung. Schreibt diese einfach an technoids@morgentau.org

Schönen Gruß,

Matthias Breiter

BeOS RADIO

The Revolution will not be televised!

All music is contributed by BeOS users or friends of them. Every hour we have general and BeOS dedicated News from all over the world. All you need to listen is a media player like CL-AMP.

www.beosradio.com

BeOS Spiele braucht Eure Hilfe!

Wofür und Warum?

beosspiele.de

BeOSSpiele.de bietet alle möglichen Infos zu Spielen. Darunter News, Testberichte, Lösungswege und auch ein Forum.
Martin betreibt die Seite schon seit vielen Jahren und bietet mittlerweile die größte deutschsprachige Seite in diesem Bereich.
Vor kurzem hat er uns hilfesuchend kontaktiert. Zum einen sucht er wieder mal neue Testberichte zu aktuellen Spielen.
Sein Haubtanliegen ist jedoch das sogen. "BeBook".

was ist ein bebook?

Das BeBook ist NICHT einfach ein BeOS Handbuch (das nennt sich "BeOS Users Guide"). Das BeBook ist die Referenz der Firma Be, die alle Facetten der BeOS Programmierung beschreibt. API und Funktionen werden im Detail erläutert.
Wer ernsthaft für BeOS/Zeta programmieren will, ist also auf dieses Buch angewiesen.

was hat der martin damit zu tun?

Martin stellt eine deutsche Version bereit, da das Original nur in englisch erschienen ist. An diese Übersetzung arbeiten er und andere Freiwillige. Leider ist in letzer Zeit die Arbeit sehr ins Stocken geraten. Einige Leute haben keine Zeit mehr und einige Kapitel sind noch garnicht vergeben worden.

hilfe jetzt

Wenn Ihr englisch und deutsch könnt, super! Ihr habt auch mal wieder zuviel Zeit? Dann könnt Ihr Euch Martin anschließen. Nebenbei lernt er dabei einiges über BeOS Programmierung. Wer Interesse hat, sollte unter www.beosspiele.de vorbeischauen und dort auf BeBook klicken. Dort findet Ihr auch den aktuellen Status der Übersetzung.

von Matthias Breiter

BeOSSpiele.de

BeGeistert

Being BeGeistert!

Vorfreuden auf das nächste BeGeistert Treffen

begeistert 011 in düsseldorf- und alle sind eingeladen :)

Auch diesen Oktober gibt es wieder ein BeGeistert. Das ist so eine Kreuzung zwischen Mini- Messe und Computerparty. BeOS User und Funktionäre aus Deutschland und vielen andern Ländern (grundlegende Englischkenntnisse sind nicht verkehrt) treffen sich für ein Wochenende um über BeOS zu Plaudern, neue Produkte anzusehen und Weichen für die Zukunft zu stellen. Und man hat natürlich die Gelegenheit, die Menschen, die man sonst nur aus dem Netz kennt, mal persönlich kennen zu lernen. Seit 1998 (also seit es BeOS auch für "normale" PCs gibt), finden BeGeistert Events statt. Jedesmal gab es dabei irgendwelche coolen Highlights, z.B. wurde dort der AMIGA-Kompatible Pegasos Computer vorgestellt, es gab Software-präsentationen usw... Da ist für jeden BeOS Fan was dabei.

"The NeXT Steps" blick in die zukunft

Das ist das Motto der diesjährigen Veranstaltung. Diesmal soll es als Leitthema um die nächsten Schritte in der BeOS Evolution gehen. Es geht also um Zeta, OpenBeOS und neue Software. Dazu ist es den Veranstaltern wieder einmal gelungen, wichtige Leute einzuladen. Axel Dörfler, Marcus Overhagen, Jonas Sundström und einige andere OpenBeOS Leute werden ebenso dort sein, wie die Firma yellowTAB. Dazu gibt es natürlich noch jede Menge mehr zu sehen und es kommen natürlich noch viele andere Leute. Wir sind natürlich auch anwesend, zumindest ich bin vor Ort und werde dann auch über BeGeistert 011 berichten.
In der Einladung gehen die Organisatoren auch schon ein wenig auf diverse Hintergründe ein. So ist die offensichtliche Ähnlickeit des Eventnames "The NeXT Steps" mit dem Betriebssystem "NeXT Step" nicht zufällig. NeXT war Steve Jobs neue Firma, nachdem er Apple verlassen hatte. Auf der mächtigen Basis von BSD UNIX wollte er ein System schaffen, das auch nicht UNIX- Leute bedienen können. Sozusagen der Dämon (BSD Maskottchen) im Mac-Pelz ;) Obwohl NeXT zu Lebzeiten nie kommerziell erfolgreich war, ist das System doch die Grundlage für Apples MacOS X. Was uns die Veranstalter damit sagen möchten: nicht aufgeben, Hoffnung nicht verlieren- viele Systeme haben Jahre oder Jahrzehnte gebraucht, bis sie erfolgreich waren.

auf nach düsseldorf!

Also, wer mal die ganzen Leute hinter

den großen BeOS Projekten sehen will oder einfach nur mal Gleichgesinnte treffen möchte, der ist auf einem BeGeistert genau richtig.

Die Veranstaltung findet am 18. und 19. Oktober in der Jugendherberge Düsseldorf statt. Dort noch ein Zimmer zu bekommen, dürfte schwierig sein.

Aber das muß ja auch nicht sein. Wenn Ihr Zeit und Lust habt, schaut doch einfach mal kurz rein. Und wer länger bleiben möchte, für den bietet Düsseldorf genug Übernachtungsmöglichkeiten.

Um Voranmeldung wird gebeten!

Kurz und Schmerzlos- Die Fakten

BeGeistert 011
18. und 19. Oktober 2003
Entgeld 20 Euro gesamtes Wochenende*)

www.begeistert.org

Jugendherberge Düsseldorf
Düsseldorfer Str.1
40545 Düsseldorf

*)Ohne Verpflegung, versteht sich

in der nächsten Ausgabe

- Projekt
  Einem alten PC Flügel verleihen-
  kostenlos durch tausch des OS ;)

- Spiele
  Wir werfen einen Blick auf Neuerscheinungen und stellen das ein oder andere im Detail vor.

- BeGeistert 011
  Ereignisbericht vom 11. BeOS Event

- Zeta
  Auf jeden Fall einen Bericht zu ZETA

Aufgrund der aktuellen Entwicklung bei Zeta kann sich hier noch einiges ändern.

dein artikel in der Technoids ?

Wenn Ihr eigene Artikel schreiben wollt, dann schreibt bitte eine email an technoids@morgentau.org

Die Technoids (Nr. 4) kommt um den 1. Dezember 2003.

Aufgrund der aktuellen Ereignisse, die ZETA betreffen, kommt eventuell auch ein Sonderheft oder wird die 4. Ausgabe vorverlegt.

TECHNOIDS
The free BeOS magazine

Impressum

Leitender Redakteur
Matthias Breiter

Feste Redaktion
Christian Albrecht

Layout
Joao Carvalho

Gast - Authoren dieser Ausgabe
Holger Wendenburg
Oliver "bones_"

Übersetzungen
Matthias Breiter

Testleser
Tonio
Hendryk

International Translations
Remi Grumeau
BoyTheWinter
Thanassis Anastassiu
Adam Szczech

Adresse
Matthias Breiter - Technoids -
Zollernstrasse 24
D- 86154 Augsburg
www.technoids.tk
technoids@morgentau.org

Special Thanks
Rudolf Cornellison
Be Inc. for BeOS

(C) 2003 by Matthias Breiter
All rights reserved. All articles are property of their respective owner.

www.technoids.tk
made with BeOS